JWT
PRA QUEM AINDA ACREDITA EM BICHO PAPÃO.
POWER
Nestlé
NESCAU®
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

START

O AUGE DOS 32 BITS

Galera, não tem como não curtir: estamos vivendo o auge do ciclo de 32 bits, incluindo os PCs, com a simultânea decolagem do 64 bits da Nintendo. E o legal é que tem jogo para todo mundo. Confira: só nesta edição, são dez jogos novos para Playstation, oito para Saturno e cinco para Nintendo 64. Fora isso, a principal novidade é que a Sega vai mesmo lançar um console de 64 Bits CD-ROM. Agora sim, a briga vai ser boa. Fique ligado, na revista que não dá chabu!

Continues para todos da ***Equipe Ação Games***

Nossa capa

Psylocke enfrenta Magneto, em cenário original do game. Ilustração de Sérgio Carreras

Cuidados com o Playstation

Qual o modo mais correto de retirar os CDs do console?

Edson Cardoso da Silva
Barroso, MG

É fácil, Edson: desligue o console e só retire o CD quando ele parar de girar! Há jogos que são inteiramente carregados para a memória do console e permitem que você retire o CD para colocar um de rock, por exemplo. Esses CDs param de girar sozinhos para que você os retire, ok?

Saturno

Na opinião de vocês, qual o melhor jogo para Saturno apresentado na E3?

Enyo José de Souza
Afogados de Ingazeira, PE

Caro, Enyo, na edição 118 destacamos os melhores entre muitos. Nem sempre o jogo exibido está terminado. Mas do que vimos, Marvel Super Heroes e Last Bronx (que você confere nesta edição) são ótimos, MK Trilogy virá arrebentando, além de Enemy Zero e Super Street Fighter 2 Collection.

Nintendo 64 ou Playstation?

Estou com uma dúvida desgraçada: compro um Playstation ou Nintendo 64? Quais as vantagens e desvantagens de cada um? Peço que não encham muita lingüiça, do tipo "não queremos interferir em sua decisão, a escolha é sua etc". Se estou pedindo opinião, não tenho o direito de reclamar depois. Confio em vocês.

Rafael
Indaiatuba, SP

Rafael, metade do planeta desistiu de pensar nisso, comprou um dos dois videogames e pronto. Você faz parte da outra metade, que pergunta isso regularmente para a revista. Vamos reprisar o que temos dito, cara:

Nintendo 64 *- É o console mais barato do momento, tem pouquíssimos jogos e muito caros. Mas são games exclusivos e estão ficando cada vez melhores. O modelo nacional tem assistência técnica garantida.*

Playstation *- É o console do momento, também com um bom preço. Tem centenas de jogos, muitos são animalescos e todos mais baratos. Não tem garantia do fabricante, mas às vezes você consegue da loja que o vendeu.*

Enfim, a verdade é que não queremos interferir na sua decisão e a escolha é sua (He he he!)

Mortal Kombat 4

Vão lançar o jogo para Nintendo 64?

Ricardo F. Begalli
Santo André, SP

Segundo a Midway, o jogo vai sair sim para o N64, mas no final de 98. Haja paciência!

TRUQUES PARA BICHOS VIRTUAIS

Tamagotchi

Saudações, galera! Cá estou eu a lhes escrever. Desta vez envio três maneiras de detonar o Tamagotchi!!!

1) Entupa o bicho de snacks. Ele vai engordar feito um porco até morrer.
2) Deixe a luz acesa na hora de dormir. O otário vai literalmente subir pelas paredes até o fim.
3) Brincar com ele? Nem pensar! Imponha uma disciplina de general. O mala não vai agüentar e cometerá suicídio!

E aí, dessa vez eu mereço uma camiseta?

Marcell E.Boareto
São Jorge D'Oeste, PR

Infelizmente ainda não, Marcell.

Dinokun

Estou mandando dicas para um tipo de bicho virtual chamado Roko Roko Dinokun, para quem está de saco cheio de esperar esse bicho crescer.

Execute esta dica assim que seu bicho sair do ovo. Veja o seu bichinho, aperte e segure os botões Esc + Enter até aparecer a hora. Quando ela aparecer, aperte Enter e mude para 11:59 PM e aperte Enter. Aperte Clock e seu bicho vai dormir. Apague a luz. Aperte Clock e quando der 0:00 AM aperte Clock para ver seu bicho. Segure Esc + Enter até ver a hora. Aperte Enter e ponha 9:00 AM, aperte Enter e depois Clock. Seu bicho vai passar uma fase. Repita até a fase desejada e, a cada rodada do truque, verifique se ele não está precisando de alguma coisa.

Alex M.P. da Silva
Diadema, SP

Yuri e o logotipo do clássico KOF95. Caneta hidrocor de Averan Bezerra de Melo, de Arapirìva, AL

Atenção novos leitores

Bem-vindos! Infelizmente, Ação Games não oferece assinatura. Portanto, corram para as bancas

Lobo detona Bowser. Desenho sanguinário de Alessandro Carlos Bartu, de Guarulhos, SP

Gaúcho nervoso

Atenção pessoal de Ação Games: estou ficando bravo. Vocês não me respondem! Tô desesperado pelas respostas, caramba! Não vacilem! Os personagens de Tekken, Soul Edge e Fighting Vipers são reais, como em MK? Alguns pelo menos? As vozes pelo menos?

Lucas Siniak
Giruá, RS

Atenção Lucas, você precisa jogar algo mais maneiro, para relaxar. Sugerimos a Barbie do SNES. Quanto a esses jogos, até onde sabemos os personagens não foram filmados. Nem "alguns pelo menos"! Houve filmagens para os de Tekken 3. Agora, as vozes são reais.

Dúvidas cruéis

O Nintendo 64 terá jogos como Tomb Raider ou Resident Evil? Por que o Playstation tem alguns jogos melhores que os do N64? O N64 pode ter apresentações e aberturas em Full Motion Video, como o PST?

Jofre Pierre S. Alves
Belo Horizonte, MG

Cara, ainda bem que a sua carta traz muitos elogios e poucas perguntas. Vamos lá: é claro que o Nintendo terá jogos "do tipo de" Tomb e Evil – mas estes especificamente não estão previstos. O Playstation tem alguns jogos melhores porque ele está no auge, enquanto o N64 está apenas começando.

Quanto a pôr Full Motion Video no N64, esqueça por enquanto: não há como colocar em cartuchos, por falta de memória. A não ser que a Nintendo consiga algum milagre com o tal do Disk Drive 64. É um enigma.

DETONADORES MUNDIAIS

Foto: João Raposo

O japonês Takashi Satani e o inglês Steve Key são dois dos melhores detonadores do mundo. Esses caras têm a vida que pediram aos céus: são pagos para jogar videogame o dia inteiro.

Takashi (de 24 anos) e Key (de 18 anos) são campeões em seus países e estiveram em São Paulo e Rio em setembro a convite da Sega/Tec Toy para mostrar do que são capazes. Takashi é campeão de Virtua Fighter 2 e 3 no Japão. "Este é meu game preferido, joguei num campeonato com mais de setenta mil pessoas", gaba-se.

Key é o campeão da Inglaterra, só que prefere outro tipo de jogo: "Meu predileto é Resident Evil. Gosto muito de RPGs e games de esporte". Os caras estão muito felizes com seus trabalhos e, se depender deles, vão continuar nessa por muito tempo. "Meus amigos morrem de inveja do que eu faço", garante Key. Mudar para quê?

Transcodificação do videogame

Primeiro o elogio: a revista está um arraso! Continuem assim. Agora a bronca: na edição 28 (janeiro de 1993) vocês explicaram como transcodificar o videogame usando o videocassete. Segui o roteiro e não aconteceu nada. É claro que eu mandei transcodificar o console!

Tarcísio F. da Silva
Corumbá, MS

Desculpas Tarcísio e galera em geral (mas vai cobrar longe, hein!). A gente pisou na bola e levou um tombo naquela matéria. Nenhum videocassete transcodifica o sinal do console. A moçada que comprou o Playstation já descobriu isso rapidinho. As soluções:

1) Se o televisor tem entrada NTSC atrás, ligue nela e está resolvido.

2) Se o televisor não tem essa entrada, só há duas alternativas: comprar um transcodificador de sinal NTSC/PAL-M ou mandar embutir um no videogame.

As magias de luta são reais

De onde os japoneses inventam todas essas magias que rolam nos jogos de luta?

Danilo Passianotto
Belo Horizonte, MG

Eles não inventam, Danilo. A maioria das técnicas de luta orientais utilizam golpes como esses. A diferença é que nos videogames eles recebem efeitos, como a bola de luz azul do Hadouken. Você já viu um faixa preta de caratê quebrando uma dúzia de tijolos com um golpe de mão? É esse tipo de golpe que nos games aparecem como magias. De fato, o que quebra os tijolos não é a mão do lutador: é a energia que ele coloca neles e transfere para os tijolos. Se você tiver videocassete, tente alugar o vídeo A Arte de Viver. Nele você verá um mestre de Kung Fu aplicar um destes golpes. Cara, é animal mesmo!

Songoku, estrela de Dragon Ball. Lápis colorido de Marcos Seiji Ohashi, de Jordanópolis, SP

Todas as dicas e desenhos enviados pelos leitores e publicados nesta edição foram considerados nota dez e serão premiados com camisetas Ação Games

PARA 1998

A Sega prepara seu console de 64 bits

Agora parece que é para valer: a Sega estaria finalizando seu novo videogame, provisoriamente apelidado de Dural. As informações são da revista norte-americana EGM (que cita fontes confiáveis do Japão) e deu a ficha completa do bicho na Internet. Segundo a EGM, o console seria apresentado na feira Tokyo Toy Show, no início de setembro. Mas o lançamento só deverá rolar no primeiro semestre de 1998, para que os primeiros jogos fiquem prontos. Entre os primeiros games estariam arcades da Sega e um game de nave (na linha de StarFox).

A FICHA DO SEGA 64 BITS

CPU principal - Chip Hitachi SH4 de 64 Bits, com velocidade de 200 MHz.
Capacidade gráfica - 350 MIPS (Milhões de instruções por segundo).
Hardware básico - CLX Chipset, com tecnologia Power VR ARC da NEC.
Resolução gráfica - 640 x 480.
Memória RAM para texturas - 8 MB SD-RAM.
Resolução máxima para texturas - 512 x 512.
Memória de trabalho (RAM) - 8 ou 16 MB SD-RAM (indefinida).
Placa de Som - Yamaha com 4 MB
Drive de CD-ROM - Variável de 6 a 12 velocidades (indefinida).
Preço - Entre US$ 300 e US$ 400.

Para Capcom, pela qualidade de Marvel Super Heroes em CD e do Arcade Marvel Vs Street Fighter

Para a DreamWorks, pelo desafio exagerado de The Lost World: Jurassic Park. Não tem cabimento e não tem graça!

MANIA

Tamagotchis vão namorar e ter filhotes

Três dos novos modelos Tenshitchi, da Bandai

Vai ser uma farra: o menino pega o seu Tamagotchi azul e pede para a coleguinha de escola autorizar sua Tamagotchi rosa a namorar com o dele. Aí eles grudam os dois aparelhinhos, o Tamagotchi azul se encontra com a Tamagotchi da menina e, logo depois, pinta um filhote. Pois é verdade! Os novos Tamagotchis já foram lançados no Japão e se chamam Tenshitchi Osutchi e Mesuchi.

Gostou? Pois tem mais: a Takara também vai lançar os seus modelos namoradores. Chamam-se Love Chu e terão uma vantagem: poderão ser plugados em algum tipo de impressora para você fazer fotos da família.

Veja como funciona: basta retirar a ponta superior dos aparelhos para liberar os conectores. Aí é só juntar e esperar o filhote

Os dois modelos Love Chu, da Takara, conectados para fazer filhotes. Este modelo vai permitir fazer fotos da família

ATRASO

Nintendo adia jogos do Natal

A Nintendo dos Estados Unidos anunciou à imprensa, em setembro, que os jogos prometidos para o Natal não ficarão prontos e só sairão entre janeiro e março de 98. Simultaneamente, anunciou o lançamento de um game secreto nunca exibido, Diddy Kong Racing, que estava sendo desenvolvido há dois anos pela Rare.

OS ADIADOS

Segundo o presidente da empresa, Howard Lincoln, o adiamento foi decidido para não comprometer a qualidade desses jogos. Veja quais são e as novas datas para as versões em inglês:

Zelda 64 - Indefinido, até julho de 1998 (mas sairá no Japão neste Natal)
Yoshi's Story - 9 de fevereiro
Banjo-Kazooie - 16 de março
Conker's Quest - Em março, dia indefinido
Ken Griffey Jr. - 30 de março

DIDDY KONG RACING

O jogo de corrida da série Kong é uma grande surpresa. Segundo a Nintendo, ele não foi exibido durante a E3, em junho, para manter segredo de uma nova tecnologia usada pela Rare. Vamos esperar para ver: em princípio, vai bater a qualidade de Mario Kart 64.

TOP TEN
NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera, em agosto, de acordo com a geração de máquinas.

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1. International S. Soccer 2 - SNES	**1.** Tomb Raider - SAT/PST	**1.** International S. Soccer 64
2. Donkey Kong Country 3 - SNES	**2.** Street Figther Alpha 2 - SAT	**2.** Star Fox 64
3. Street Figther Alpha 2 - SNES	**3.** Herc's Adventure - PST	**3.** Mario Kart 64
4. Fifa 97 - MEGA/SNES	**4.** Need for Speed 2 - PST	**4.** MRC Multi Racing
5. UMK 3 - MEGA/SNES	**5.** Formula 1 - PST	**5.** Cruis'n USA
6. Top Gear 2 - SNES	**6.** Goal Storm - PST	**6.** J.League Soccer
7. NBA Live 97 - MEGA	**7.** Porsche Challenge - PST	**7.** Dark Rift
8. Super Mario Kart - SNES	**8.** Hercules - PST	**8.** War Gods
9. Super Mario World 2 - SNES	**9.** Toshinden 3 - PST	**9.** Turok
10. Road Rash 3 - MEGA	**10.** Ultimate MK 3 - SAT/PST	**10.** Killer Instinct Gold

LOCADORAS PARTICIPANTES:

Belo Horizonte (MG) - Mega Game, Tel.:(031) 296-7184
Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, Tel.:(051) 311-7999
Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, Tel.:(021) 430-7146
Salvador (BA) - Kombat Games, Tel.:(071) 255-0977
São José dos Campos (SP) - ProGames, Tel.:(0123) 41-7250
São Paulo (SP) - ProGames Móoca, Tel.:(011) 591-0039
Curitiba (PR) - Vídeo Teca, Tel.:(041) 262 7581

MORTAL KOMBAT A SAGA

Inédito

Para entender todos os personagens e jogos mortais

Por Paulo Montoia

Após anos de mistério, o criador da história de Mortal Kombat, John Tobias, resolveu contar toda a Saga. Quem narra a história inteira é o personagem Noob Saibot. A história é longa e muito legal, dura mais de mil anos e explica quase todos os personagens e jogos. Por que quase? Você descobrirá no final do texto, onde levantamos as principais perguntas sem respostas. Curta pra valer!

Há milhares de anos, os deuses Anciãos (Elder Gods) eram os verdadeiros guardiões do Universo, acompanhando a criação de todos os mundos e governando-os com sabedoria. Quando a Terra surgiu, os deuses decidiram que ela seria guardada pelo jovem deus dos Trovões, Rayden. Mas um dos deuses Anciãos, Shinnok, encheu-se de ganância, julgando que seria o mais poderoso dos deuses se tivesse a Terra só para si mesmo.

Para dominar a Terra, Shinnok cria um amuleto de grande poder. Esse amuleto só pode ser criado uma única vez e não pode ser destruído. E tem o poder de impedir a intervenção dos outros deuses Anciãos. De posse do amuleto, Shinnok vem para a Terra e enfrenta Rayden. A batalha é tão violenta que quase destrói o planeta. Mas Shinnok, perde a luta.

O exílio de Shinnok

Ao derrotar o deus rebelado, Rayden finalmente descobre o amuleto. Pede a ajuda dos demais deuses Anciãos e exila Shinnok em um lugar chamado Reino do Nada (Netherealm). Decide, também, esconder o Amuleto em um imenso templo, nas montanhas da China. O templo é propositalmente imenso e guardado por quatro guerreiros imortais. Só o amuleto pode libertar Shinnok. Seu exílio dura séculos e, nesse tempo, Shinnok consegue a fidelidade de um clã, os Irmãos das Sombras, do qual faz parte Noob Saibot.

O Reino de Edênia

Há milhares de anos, houve um reino chamado Edênia, governado pelo Rei Jerrod, pela Rainha Sindel e sua filha, a princesa Kitana. Jerrod protegia o reino contra invasores, desafiando-os em um torneio mortal. Um dia, porém, Edênia foi invadida de fato pelas forças de um Império negro, comandado por Shao Kahn. Kahn dizimou o exército de Edênia, matando o rei e seu primeiro general, pai de um jovem chamado Rain.

Kahn tomou Sindel como sua Rainha e tornou-se pai adotivo de Kitana. Seu reinado de destruição transformou Edênia num mundo conhecido como OutWorld. No auge de seu poder, ele decide conquistar a Terra.

O Torneio Mortal

Ao saber das intenções de Kahn, um anônimo rei terráqueo decide criar um torneio como o de Edênia.

O Torneio chamou-se Mortal Kombat. Nele, combatentes de OutWorld enfrentam os da Terra e a supremacia sobre o planeta será de quem vencer dez torneios ininterruptos.

Com receio de perder o torneio, Kahn pede ao feiticeiro-mor, Shang Tsung, que assassine Sindel, inventando para o povo uma mentira: a Rainha ressuscitaria se a Terra fosse conquistada. Isso daria motivos para trapacear no torneio e convenceu Kitana a ser treinada como assassina, ao lado de outra lutadora, Jade, e de um ninja chamado Rain.

A Era de Shang Tsung

O Mortal Kombat começa, num Templo Shaolin de localização desconhecida. Shang Tsung consegue sucessivas vitórias para o OutWorld, matando os rivais e roubando suas almas. Nessa época, torna-se braço direito de Khan. Mas, quando iria acumular sua décima vitória, Shang Tsung perde a luta final para um desconhecido terráqueo chamado Kung Lao. Tsung perde prestígio diante de Kahn. Isso aconteceu há 500 anos, pelo calendário da Terra.

A Era de Goro

Nessa época, Kahn conhece Goro, membro da raça Shokan. Goro luta por ele no torneio, derrota Kung Lao e passa a reinar com Shang Tsung. Enorme e violento, Goro consegue nove vitórias consecutivas ao longo dos séculos seguintes. O combate final para os terráqueos acontecerá no século 20.

Mythologies Sub-Zero & Scorpion

Já em nosso século, mas dez anos antes do Torneio Final, um homem parte em busca do Amuleto de Shinnok. Seu nome é Sub-Zero e ele faz parte de um poderoso grupo de ninjas da China, o clã de Lin Kuei. Sub-Zero domina os poderes do gelo, por isso se encoraja a enfrentar as inóspitas montanhas geladas (essa história é a do game Mythologies, um adventure de ação previsto para sair este mês).

Como é um ninja assassino, o passado de Sub-Zero é sangrento. Dois anos antes da aventura de Mythologies, ele participara do Mortal Kombat, contratado por inimigos de Tsung, para assassiná-lo em troca de uma recompensa. Não conseguiu.

E seis anos antes disso, Sub-Zero havia assassinado um homem. Casado e pai de uma menina, esse homem consegue dos demônios o direito de ressuscitar dos infernos para se vingar. Em troca, perderá a memória da família que um dia teve. Ressuscitado com poderes de fogo, ele passou a ser chamado de Scorpion. Seu objetivo é aniquilar Sub-Zero e, quando descobre que o ninja de gelo irá para o torneio para tentar detonar Shang Tsung, Scorpion embarca clandestinamente rumo à Ilha perdida de Mortal Kombat.

O monge Liu Kang

Nos limites do mundo, um monge shaolin descobre que acontecerá o Torneio final e decide defender a Terra. Seu nome é Liu Kang e pertence à Sociedade secreta do Lotus Branco. Kang também embarca clandestinamente no barco que vai para a ilha perdida.

Shang Tsung, decidido a fazer um "tudo ou nada", decide enviar um convite ao próprio deus do Trovão. Rayden, que vaga em uma aldeia no interior do Japão, aceita o convite e se transforma em homem para lutar.

Cage, Kano e Sonya

Outros mortais decidem participar do torneio, induzidos por armadilhas de Tsung, que os julga incapazes de vencer. São eles:

Johnny Cage - Um ator de filmes de artes marciais, que na vida real se chama John Carlton. Ele quer provar que é o melhor.

Kano - Agente de uma máfia criminosa chamada Dragão Negro, ele foge de uma unidade de elite militar americana, na qual havia se infiltrado e onde deixou más lembranças. A organização tem ligações com Shang Tsung.

Sonya Blade - É a líder da tropa de elite na qual Kano se infiltrou. Sonya e sua unidade seguem o criminoso, invadem o navio mas são aprisionados por Shang Tsung. Com sua equipe refém, ela é forçada a lutar no torneio.

Reptile - Criatura de uma raça extinta de répteis de OutWorld, ele vaga pela área The Pit (A Cova) do templo e é guardião pessoal de Shang Tsung.

O Combate de MK3

Scorpion consegue derrotar e matar Sub-Zero, para vingar sua própria morte. E automaticamente, perde para sempre as lembranças de sua família. Liu Kang consegue derrotar a todos, inclusive Goro e Shang Tsung, tornando-se o campeão e impedindo que a Terra seja dominada pelo OutWorld. Shang Tsung retorna a seu imperador, Shao Kahn, implorando uma nova chance. Kahn decide que Shang Tsung terá sua segunda chance, mas num novo torneio comandado pelo próprio Kahn: será o Ultimate MK.

CONTINUA ▶

MORTAL KOMBAT A SAGA

A saga antes do Ultimate

Veja o que aconteceu logo após o final de Mortal Kombat 3:

Liu Kang retorna a seu templo para celebrar a vitória, mas o encontra destruído. Seus irmãos tinham sido mortos por um clã nômade de OutWorld, liderado pelo imperador Baraka. Kang viaja então ao OutWorld para vingar os irmãos e é recebido por um descendente de Kung Lao, que tem o mesmo nome. Johnny Cage resolve seguir atrás de Liu Kang, para ajudá-lo.

Sonya e Kano caem capturados pelas forças de Kahn. Um membro da equipe de Sonya, um tal de Jackson (Jax) Briggs, parte em sua busca.

Raiden volta ao Japão, para continuar a proteger a Terra.

Sub-Zero & Sub-Zero Classic

O Mosteiro Lin Kuei recebe a informação de que Shang Tsung ainda está vivo e envia um novo emissário para tentar matá-lo em OutWorld. Este emissário é o irmão mais novo de Sub-Zero: mas tem os poderes do irmão e usa o nome dele. A partir daqui, o novo personagem se chama Sub-Zero e o velho – morto por Scorpion – passa a ser chamado de Sub-Zero Classic. Smoke, que era amigo de Sub-Zero Classic e também é um ninja de Lin Kuei, resolve ajudar o irmão do amigo morto e acompanha Sub-Zero.

Scorpion também decide seguir Sub-Zero, crendo que o novo lutador é aquele que ele derrotou.

Os vassalos de Kahn

Reptile segue com Shang Tsung, para protegê-lo, desta vez em OutWorld.

Baraka pára de servir a Khan e é escalado para lutar com os guerreiros da Terra no próximo torneio.

A Princesa Kitana também luta ao lado do padrasto, assim como Jade. Mas com medo de uma traição de Kitana, Kahn pede a Shang Tsung que crie um clone grotesco da princesa, com seus talentos de luta, e assim surge Mileena.

Após ser derrotado, Goro desaparece e Kahn convoca um novo membro da raça Shokan para substituí-lo e liderar os guerreiros de OutWorld: seu nome é Kintaro, um homem-tigre.

Shinnok envia Noob Saibot, um dos Irmãos das Sombras, para observar o torneio e narrar a ele o que viu.

Ultimate MK3

O torneio recomeça com violentas lutas. Shang Tsung pretende escravizar Reptile e qualquer outra raça de seres em extinção, mas Reptile jamais descobrirá. Kitana mata Mileena, é acusada de alta traição pela Corte de OutWorld e foge. Scorpion entra no torneio para enfrentar e matar Sub-Zero de novo. Mas ao vê-lo concedendo um Mercy (misericórdia), poupando a vida de um rival, percebe que este é outro lutador. Scorpion descobre que muitos conspiram para matar Sub-Zero e decide aliar-se a ele, prometendo protegê-lo para todo o sempre.

Jax descobre que Sonya e Kano foram acorrentados em pilares por ordem de Khan. Jax liberta os dois, mas Kano foge.

A ameaça de Kahn

Os lutadores da Terra lutam cada vez melhor e Kahn decide reutilizar o mesmo plano que usou 10 mil anos antes: anuncia que invadirá a Terra para ressuscitar Sindel. Todos os lutadores voltam para seus lugares de origem.

Jax e Sonya voltam aos Estados Unidos e anunciam ao governo os planos de Kahn. Logicamente, ambos são considerados loucos. Daí, decidem se preparar eles mesmos para a invasão. Jax se autoequipa com braços biônicos.

Sub-Zero e Smoke voltam para o quartel de Lin Kuei e descobrem que os ninjas do clã estão sendo automatizados para lutar pelo OutWorld. Os primeiros ninjas cibernéticos são Cyrax e Sektor. Sub-Zero e Smoke se recusam e fogem. Mas Smoke é capturado e transformado: perde sua alma, torna-se um ninja assassino mas sem o poder de antes.

A fuga de Sub-Zero

Sub-Zero consegue fugir e passa a lutar sem a máscara, que é a marca do clã que ele abandonou. Lin Kuei envia Sector e Cyrax para assassiná-lo.

Como não pode voltar à Terra – onde é procurado – Kano fica em OutWorld e se oferece a Kahn para lutar no torneio com armas da Terra. Kahn incorpora Kano a seus lutadores e também uma nova luta-

dora Shokan: Sheeva. Shang Tsung permanece em OutWorld como feiticeiro-chefe de Kahn.

A noite das Trevas

No dia 1º de abril de 1995, um largo portal se abre sobre os céus dos Estados Unidos, provocando pânico nas ruas. Os deuses Anciãos (Elder Gods) descem à Terra e escolhem, eles mesmos, os lutadores que irão para o Torneio, protegendo suas almas do poder de Shang Tsung, mas não suas vidas.

Shao Kahn invade a Terra, roubando as almas dos seres humanos. Como sabe que somente as almas dos lutadores escolhidos pelos deuses seriam preservadas, mas não suas vidas, Kahn envia esquadrões de extermínio, chefiados por Motaro, para eliminar qualquer ser vivente do planeta e impedir a participação da Terra no Torneio. Johnny Cage é uma das vítimas fatais.

Os oito lutadores finais

Após a devastação dos esquadrões de Motaro, apenas oito lutadores sobrevivem: Sonya, Liu Kang, Kung Lao e outros lutadores que viviam à margem da saga. São eles:

Curtis Stryker - Um policial rebelde, escolhido pelos deuses enquanto trabalhava nas ruas.

Kabal - Um guerreiro que estava sendo eliminado pelas forças de Motaro. Salvo na última hora, só vive se usar o aparelho de respiração artificial.

Nightwolf - Um líder de históricas tribos indígenas norte-americanas.

O Torneio Continua

Ermac, um ser que reúne as almas de combatentes mortos, entra no torneio em defesa da Terra.

Sub-Zero enfrenta Cyrax e Sektor e a seguir têm de lutar contra o velho amigo Smoke, agora sem alma. Apesar de sua transformação, Smoke reconhece o amigo e se une a ele para enfrentar Cyrax e Sektor.

Kug Lao é gravemente ferido ao enfrentar os batalhões de Motaro. Sobrevive, mas é dado como morto.

Scorpion é libertado por Shao Kahn de seu compromisso com os infernos, passa a lutar pelo OutWorld e da invasão da Terra.

Jade e Reptile são enviados por Kahn para capturar Kitana e trazê-la viva. Jade entra em conflito: ou trai a amiga ou trai seu imperador. Reptile pretende assassinar Kitana.

Kahn ressuscita Mileena para que lute no torneio e também convoca Rain e Baraka.

De seu exílio, Shinnok envia Noob Saibot ao torneio. Sua missão é ganhar a confiança de Kahn.

A rebelião

Nas hostes de OutWorld, tem início uma rebelião. Jade decide ficar ao lado da amiga Kitana e se rebela. Rain descobre que Kahn assassinou seu pai ao invadir Edênia e também se rebela.

Na Terra, Raiden – que não tinha poderes para impedir a invasão de Kahn – percebe que está perdendo o controle da situação. Ele decide tomar a forma humana de novo e entra na batalha contra o OutWorld, sem o apoio dos outros deuses Anciãos.

A alma de Johnny Cage, que vagava no além, penetra na Terra pela janela aberta sobre os Estados Unidos. Cage recupera seu corpo e entra na luta.

O Reino único

Kahn praticamente passa a dominar OutWorld e a Terra, como um reino único. Ele agora confia em Noob Saibot e este recebe ordens de Shinnok para atacar. Se Sub-Zero conseguir recuperar o amuleto e Kahn for eliminado, Shinnok poderá voltar e enfrentar os deuses Anciões de uma vez por todas.

O que a história ainda não explica e os nossos palpites

Sub-Zero - Após abandonar o clã de Lin Kuei e as hostes de OutWorld, Sub-Zero fica de que lado?

Nosso palpite - Talvez Sub-Zero tenha se tornado um lutador independente. Senão, como pode ter o apoio de Scorpion, que é fiel ao OutWorld?

Shang Tsung - Por que ele começa como velho, em MK1 e reaparece jovem nas versões seguintes, se é justamente no primeiro torneio que ele perde para Kung Lao e é enfraquecido por Kahn como castigo?

Nosso palpite - Shang Tsung simplesmente rejuvenesce usando o poder das almas que roubou. Além disso, ele se transforma em quem quiser.

Sub-Zero Classic - Ele conseguiu ou não pegar o Amuleto no templo da China? Se pegou, entregou a Shinnok?

Nosso palpite - Ele pegou o amuleto. Só não se sabe com quem está. Se Shinnok já o possui, por que esperar mil anos de exílio antes de tentar reconquistar a Terra de Rayden?

Shao Kahn e outros - Noob Saibot conseguiu destruir Kahn? Quem são Quan Chi e Fuji, que aparecem em MK4?

Nosso palpite - Kahn provavelmente dançou. Mas não tempos palpite para o resto.

GoldenEye 007

Arrasador e inovador. Até os inimigos são inteligentes

Por Hugo Santos

O visual é ótimo e a qualidade e velocidade quase não mudam com a tela dividida

Este é um agente a serviço de sua majestade, a Nintendo. Lançado quase um ano depois da data prometida, o game de James Bond fez valer a espera e é daqueles que fazem da Nintendo uma marca respeitada.

Esqueça os corredores apertados de Doom e Hexen. GoldenEye traz ambientes 3D assustadoramente amplos. A jogabilidade é dez e permite que Bond gire rápido o bastante para ver quem atira nele pelas costas. Há uma grande variedade de armas e cada uma delas dá um coice diferente no acessório Rumble Pak. Diversão garantida! Os gráficos são magníficos.

No final da Fase 1, Bond salta de uma altura vertiginosa. Só ele mesmo

Difícil demais

Mas os personagens foram feitos com poucos polígonos e a bola fora: ficam muito estranhos quando vistos de perto. O desafio é excessivo e há momentos em que você não pode errar um tiro, pois a tela se enche de inimigos e... adeus!

- Os cenários do game foram tirados das plantas do próprio filme
- Em cada fase você tem um número de missões para cumprir, conforme o nível de dificuldade
- Seus inimigos no jogo têm inteligência artificial. Eles percebem sua aproximação e criam estratégias diferentes de ataque. Uma doideira!
- Jogando em quatro pessoas, todos atiram em todos com tela dividida

O jogo não é só tiroteio. Se você eliminar uma pessoa amiga ou detonar um computador importante, adeus missão!

Não dispense este Sniper (rifle de atiradores de elite) com mira telescópica. É uma das melhores armas

Cansou de andar a pé? Então dê um rolê de tanque. Só não pode atropelar os pedestres

Seja discreto e destrua as câmeras de circuito interno. Assim ninguém nota a sua presença

GOLDENEYE 007

Nintendo 64, Ação, da Rare/Nintendo, cartucho americano com bateria de memória, 1 a 4 jogadores simultâneos. Compatível com o Rumble Pak. Já nas prateleiras.

9,5 Visual, sons e desafio pra se tirar o chapéu. Uma inovação em games de tiro em primeira pessoa.

Aí Galera,

vão lançar o game mais fantástico do Planeta:

Sidnelson Killer:

O bonitão aqui

destruindo os Nerds como você...

Cada otário vai valer 1.000 pontos.

sidnelson@nutecnet.com.br

AMC - Atendimento Master ao Consumidor: 0800-557166.

NHA
RAINHA
RAINHA
DPZ
Rainha Kayes. Disponível em branco/verde/preto, branco/marinho/cinza e branco/azul-petróleo/preto.

Multiracing

Ótima jogabilidade e trepidação real nas suas mãos

Por Ivan David

O Rumble Pak é acionado apenas em determinados terrenos. Na seqüência de fotos ao lado vemos pistas de lama, areia e neve. Mas ainda existem outras com cascalho e pontes de madeira

Pista de pedra, de areia, batidas, trancos e totós agora podem ser sentidos com as mãos no Nintendo 64. Multiracing Championship (MRC) é o primeiro game de corrida a usar a tecnologia de vibração do Rumble Pak. Ele saiu primeiro em cartucho japonês da Imagineer, mas deve pintar logo na versão norte-americana pelas mãos da Ocean.

O modo VS Race é um arraso e as disputas podem ser de duas a dez voltas completas

Na prova de Downtown, pegue este atalho à esquerda...

... e depois este outro. Exatamente neste ponto vire tudo à direita sem medo de ser feliz

Controle excelente

A jogabilidade está um arraso. Você guia os carangos usando apenas o manche analógico e usa os demais botões para acelerar, frear etc. O resultado é muito parecido com o de Cruisin' USA e as vibrações do Rumble Pak dão o toque final. O desafio é punk: os carros derrapam bastante e os adversários "fecham" constantemente.

Modos de prova

São dois modos de jogo: o Championship (você contra a máquina) e o Versus Race (para dois jogadores). Fique com o Versus, que é mais divertido. Nas pistas rolam muitas bifurcações, que quase sempre são atalhos. Há três trajetos: Sea Side (fácil), Mountain (normal), Downtown (difícil). Mas você corre também com os circuitos invertidos, somando seis trajetos.

Corrida, da Imagineer/Ocean, 1 ou 2 jogadores. Cartucho japonês com save. Compatível com Rumble Pak.

9,0 Primeiro a transmitir a vibração das pistas para a sua mão e com ótima jogabilidade. Faltou definição nos gráficos.

Você tem dez carangos, mas este é um dos melhores em velocidade e dirigibilidade. Tente também o Pajero

O game dá três visões de jogo. Esta é a de dentro do carro, com retrovisor na tela

Há duas visões com câmera de fora do carro. Esta é a mais próxima

Por Toni Cavalheiro

Goemon 5

Goemon é uma série clássica do SNES, que nos States saiu como The Legend of Mystical Ninja. Até agora, a versão para N64 só saiu no Japão mas superou todas as expectativas dos fãs. Os gráficos estão decentíssimos, a jogabilidade é ótima e as músicas são as mesmas da versão para SNES, mas com uma qualidade assombrosa.

Goemon é legal porque mistura vários estilos diferentes de jogo: alguns trechos são RPG, outros são de ação ou Adventure. O desafio do game é difícil, porque as fases são longas (você gasta uns 20 minutos em cada uma) e os textos estão em japonês. Mas se você curtiu a versão para Super Nes, com certeza vai gostar desta. Os ninjinhas continuam em forma e muito engraçados.

Na fase dois, Goemon tem uma ajuda extra: um robô virá ajudá-lo

Antes de sair da cidade não se esqueça de falar com as pessoas. Sem fazer isso é difícil avançar

GOEMON 5
Mystical Ninja 64

Nintendo 64, RPG de Ação, da Konami, 1 jogador, Cartucho japonês. Save no Game Pak. Já nas prateleiras.

8,5 Gráficos e som sensacionais. O jogo é longo, mas garante boa diversão. Os textos em japonês atrapalham e a versão em inglês não tem data para sair.

Por Hugo Santos

Yuke! Yuke!

Este é o primeiro game da Enix para o Nintendo 64. Você controla Marina, um robô-mulher que deve resgatar seu criador atravessando cinco mundos com doze estágios cada (são sessenta fases!). O game vem com gráficos 2D bem trabalhados e uma jogabilidade afinadinha.

Apesar de ter scroll lateral, os caminhos não são todos lineares e você tem de resolver vários quebra-cabeças. E preste atenção aos chefes: o visual deles é muito legal. Os comandos e os textos em japonês dificultam a vida de quem não conhece o idioma.

Este robô de blocos é um dos transportes de Marina

Este monstro acabou de comer um "velhinho". Não tenha pena do bicho

YUKE! YUKE!
Troublemakers

Nintendo 64, Aventura/Ação, da Enix, 1 jogador, Cartucho japonês. Já nas prateleiras.

7,5 O jogo tem um visual bem resolvido, desafio cabeludo e boa diversão. Mas os textos em japonês complicam muito.

INTERNATIONAL

O mais divertido de todos os tempos

Por Ivan David
Infográficos de Tadeu Cerqueira Pereira

A Konami não marca bobeira e International S. Soccer 64 já nasce clássico. É o melhor game de futebol da história da Nintendo e o mais divertido cartucho de pelota da história dos videogames. O jogo é um marco! São trinta e seis seleções de países e dá para jogar em até quatro carinhas, recurso que, em futebol, é exclusivo do Nintendo 64. Enquanto Goal Storm '97 (da própria Konami para o Playstation) é o mais realista do gênero, International 64 é diversão e emoção no talo.

As comemorações dos jogadores virtuais são verdadeiros shows, com direito a "porquinho", gol-bebê e tudo mais. O som do cartucho ficou excelente, pois a torcida acompanha os jogos atentamente e vibra mais quando a bola se aproxima das metas. A narração, em inglês, ficou muito legal também. A jogabilidade é a melhor de todos os tempos, principalmente quando se usa o controle analógico. Sem esquecermos de que você pode reescalar as seleções, alterando os nomes dos jogadores.

Movimentação dez!

A Konami conseguiu produzir um game muito veloz, que garante emoção durante toda a partida. Já os gráficos perdem em detalhismo, principalmente nos uniformes dos times. O desafio do game poderia ser um pouco mais difícil, mas ao final, é por ser fácil que a diversão é garantida.

Comandos

Alguns botões produzem diferentes ações dependendo do tempo em que você os segura. Pressionando o botão até carregar metade da seta de chute, a bola sai fraca. Ultrapassando o meio da seta, sai forte. São três configurações a escolher. Esta é a Tipo 1.

A - Passe/Roubar a bola/Cobrar lateral
B - Chute/Defender com o goleiro
R - Mudar de jogador comandado
C ↑ - Passe em profundidade
C ← - Cruzamento (fraco) ou lançamento (forte)/ Carrinho
C → - Tabelinha
C ↓ - Correr/Driblar
Z + qualquer C - Cancelar ou trocar de estratégia

Ilustração original da capa do catálogo oficial da Copa do Mundo de 1994

SOCCER 64

Nintendo 64, Esporte/Futebol, da Konami, 1 a 4 jogadores simultâneos. Save no Memory Pak. Já nas prateleiras.

9,5 Jogaço! É fácil de jogar, rico em opções (marca da série) e divertidíssimo, devido à eficiente edição de imagens e de som e às sensacionais comemorações de gol. Infelizmente, os gráficos de jogo não se comparam aos de Goal Storm '97.

FAÇA SEU JOGADOR

Use o tópico Edit Name para mudar o nome de qualquer jogador

GOAL!

As comemorações de gol são o ponto forte de International Superstar Soccer 64. Rolam "porquinho", gol-bebê, cambalhotas e outras animações emocionantes. Saca só!

Vestiário

Nos tópicos seguintes, você assume também o papel de técnico do time, como se estivesse no vestiário ou no banco de reservas.

MEMBER - Fazer substituições, escolher o cobrador de faltas, de escanteios e pênaltis

FORMATION - São dezesseis formações táticas a escolher, de 5-4-1 a 1-4-5. Dá para alterar os lugares da defesa, meio-de-campo, ataque e de jogadores específicos em campo; ligar/desligar ações ofensivas dos jogadores (Join OF); definir as funções táticas de cada atleta (Role) com os seguintes códigos:

WB ou SB - Lateral
CB ou ST - Zagueiro
SW - Líbero
DH - Volante
OH - Meia ofensivo
CF - Ponta-de-lança
SK - Centroavante
WG - Ponta

STRATEGY - No decorrer das partidas, você pode preparar uma ou quatro destas estratégias para vencer:

AllOF - Time todo no ataque
AllDF - Time todo na defesa
CT ATK - Atacar pelo centro
PressUp - Marcar com pressão
SD ATK - Atacar pelas pontas
ZnPress - Marcação por zona
Counter - Jogar no contra-ataque
OS Trap - Defender com linha de impedimento

MARKING - Marcação homem-a-homem. Defina o seu jogador de marcação apertando A. Em seguida, botão R para escolher o adversário marcado e A outra vez para confirmar

CONFIG - Para escolher os ângulos de jogo, combinando-se dois planos: Zoom, de proximidade, que pode ser perto (Near), médio (Mid) ou distante (Far), ou Height (altura), que são baixo (Low), médio (Mid) ou alto (High). O tópico CONFIG define o horário dos jogos (dia ou noite – Daytime ou Night), e os climas naturais, que são Clear (tempo bom), Rain (chuvoso) e Snow (neve)

Capriche no contra-ataque

1. Tome a bola do adversário (botão A) no meio-de-campo

2. Faça um passe em profundidade (botão C↑) para a frente

3. O atacante recebe a bola. Vire-o rapidamente, corra e chute a dois passos da pequena área

Criando Craques

No tópico Create Player (dentro do Options), você pode acrescentar ao seu time um novo jogador de qualquer posição e inteiramente criado por você. Você tem pontuações para dividir entre nove características distintas e 36 fisionomias. Saque os códigos de cada posição:

GK - Goleiro
DF - Defesa
MF - Meio-de-campo
FW - Ataque
DFMF - Defesa e meio-de-campo
FWMF - Ataque e meio-de-campo
DFFW - Defesa e ataque
GKFW - Goleiro e ataque

Conheça o seu atleta

1. A barra amarela indica o fôlego dos atletas. Quanto menor o tamanho desta barra, piores serão os passes, corridas e chutes dos jogadores. Portanto, economize corridas.

2. O ícone da carinha, mostra o estado emocional dos jogadores.
Caras amarelas - Equilibrados
Vermelhas e Rosas - Felizes
Azuis e Roxas - Moral baixo!
Essas carinhas ficam sisudas quando os jogadores sofrem faltas. Quando aparecer INJ é hora de substituir.

Treinamentos

O modo Training é excelente, pois você treina e se diverte ao mesmo tempo.
FREE TRAINING - Para praticar passes, dribles, laterais e escanteios
FREE KICK - Apenas cobranças de faltas. Para treinar tiros a gol ou jogadas ensaiadas
CORNER KICK - Só escanteios

Penalidade Máxima!

No modo PK, você encara o computador ou seus amigos numa disputa de cinco pênaltis para cada time. É o game que tem o melhor e mais realista sistema de penalidades máximas.

Modos de Jogo

São apenas dois campeonatos: International (Copa do Mundo) e World League (Liga Mundial). Ambos são salváveis em Memory Pak. Dá para jogar em dois contra dois, um contra três ou todos no mesmo time.

INTERNATIONAL

Divertido demais. Fórmula de disputa igual à da Copa do Mundo incluindo Eliminatórias. É dividida em quatro fases:
Regional Open - Quatro jogos. De cada chave com três times, classificam-se dois com maior número de pontos;
Qualify Open - Três jogos. De cada grupo com quatro seleções, também passam os dois com mais pontos;
Open - Três jogos. Perdeu, cai fora!
Final - É o jogo decisivo. Se empatar no tempo normal, vai para prorrogação e pênaltis.

WORLD LEAGUE

Para fanáticos. Campeonato com trinta e seis seleções, pontos corridos em turno e returno, somando setenta jogos.

As Estrelas

Alguns poucos jogadores são fora-de-série e desequilibram qualquer partida. Jogue com as seleções destes craques.

NOME	TIME/POSIÇÃO
Allejo	Brasil - Atacante
Sieke	Alemanha - Atacante
Capitale	Argentina - Atacante
Stenmark	Suécia - Atacante
Mauro	Nigéria - Atacante
M. Howes	Inglaterra - Meia
Coliuto	Itália - Atacante
Murillo	Colômbia - Meia
Kostov	Bulgária - Meia

Estádios

São cinco no total: dois na Europa, um na Ásia, um na África e o último na América do Sul, sem ser especificado nenhum país como local.

Cenários

Na opção Scenarios, você entra em partidas históricas, com o placar alterado e com pouco tempo para acabar. Quanto mais estrelas, maior o desafio. Confira aqui como faturar os mais punks!

CENÁRIO 2 (★ ★ ★)

FRANÇA 1 X 1 ESPANHA, 90 segundos para terminar. Você joga pela França e vai cobrar um tiro livre.

Coloque seu time na estratégia All-Offense e escolha a formação em 3-4-4. No tiro livre, evite o chuveirinho e dê um passe curto (botão A) para a direita. Quando seu atacante receber a pelota, chute rapidamente para o gol.

CENÁRIO 5 (★ ★ ★ ★ ★)

INGLATERRA 2 X 0 ESCÓCIA, 90 segundos. Falta quase no bico da grande área para o selecionado escocês. O gol tem de sair agora!

Antes de cobrar a falta, adote o 2-4-4 ou 2-3-5 e brigue pela bola com as estratégias All-Offense ou Side Attack. Cruze a bola para a marca do pênalti (botão C←). Intercepte a pelota rapidamente com um atacante e então cabeceie ou chute de voleio para o gol.

CENÁRIO 10 (★ ★ ★)

MÉXICO 2 X 1 JAPÃO, 3,5 minutos. O México supera em mais de dez pontos a seleção japonesa nos quesitos ataque e defesa. Falta na boca da área.

Coloque o time japonês num 4-2-4. Na falta, passe a bola para a esquerda (botão A) e então chute com o primeiro atacante que receber a bola ou cruze a bola para outro jogador livre.

CENÁRIO 11 (★ ★ ★)

ARGENTINA 1 X 1 NIGÉRIA, 12 segundos. Falta na entrada da área. É a sua chance de derrotar a Argentina.

Dê início à vitória nigeriana adotando a estratégia All-Offense e a formação 3-3-4. Passe a bola (botão A) para o atacante desmarcado que está em frente à grande área. Dê três passos e chute para o gol. Se o goleiro espalmar a bola, você terá quatro atacantes no rebote.

CENÁRIO 14 (★ ★ ★ ★ ★ ★)

INGLATERRA 4 X 1 HOLANDA, 90 segundos. Cobrança de lateral: este é o mais difícil.

Coloque seu time num 4-2-4 antes da cobrança. Arremesse para o meio-campista mais próximo. Avance pela lateral e depois para a marca de penal, em zigue-zague. Chute no canto do gol ou cruze a bola para um atacante.

CENÁRIO 16 (★ ★ ★ ★)

BRASIL 2 X 0 EUA, 3 minutos. Cobrança de escanteio.

Neutralize a seleção canarinho alternando as estratégias All-Offense e All-Defense. Um 4-3-4 também ajuda. No escanteio, adote um 3-3-4 e aperte o botão de corrida para desmarcar os atacantes. Enquanto os brasileiros estiverem se recompondo, cruze a bola um pouco antes da pequena área e cabeceie ou chute de voleio para o gol (botão B).

THE BEST OF AÇÃO GAMES

MARVEL SUPER HEROES

Tão bom quanto o Arcade, em visual e jogabilidade. Um jogaço!

Por Ivan Cordon

Demorou mas fizeram direito. Dos quadrinhos ao Arcade e agora em sua casa, Marvel Super Heroes veio para arrasar.

O game está muito bonito, com um som "animal" e uma jogabilidade boa (a resposta aos comandos ficou meio lenta). A Sega e o Saturno estão de parabéns. A adaptação ficou perfeita, os cenários estão bastante fiéis e a movimentação dos heróis e vilões é bárbara.

A história é a mesma: a busca pelas jóias espirituais que estão com Thanos, o chefe final do game. Todos os esquemas de jogo estão iguais: o sistema de ataque, Combos, o uso das jóias e o Infinite Counter. O game saiu também para o Playstation no Japão no início de setembro.

MARVEL SUPER HEROES

Saturno, Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. CD japonês (Aceita cartucho de expansão de RAM). Já nas prateleiras.

9,0 Um game bonito demais, ótimo para curtir em duplas. Mas como é muito fácil, enjoa logo. Especialmente recomendado para quem ainda não pode jogar.

O Poder das Jóias

Cada Jóia ou Pedra Espiritual dá um mesmo poder para os personagens: mais força, mais capacidade de defesa etc. Mas uma delas dá um poder diferenciado e especial para cada personagem, que você confere na lista de golpes. Veja também as funções gerais das pedras e seus comandos, que são os mesmos para todos os personagens.

Jóia Time - Dá velocidade no ataque
Power - Aumenta em 50% os danos dos golpes.
Reality - Funciona com botão de Soco ou Chute. O fraco lança fogo, o médio arremessa gelo e o forte solta raios. Três Socos + Três Chutes jogam objetos e símbolos da Capcom.
Space - Aumenta a defesa em 50% e diminui sua perda de energia ao se defender de um especial.
Mind - Enche a barra de golpe especial.
Soul - Enche a barra de energia.

Golpes que valem para todos os personagens

Infinite Counter - ← ↙ ↓, Soco
(Gasta um pouco da energia especial)
Especial - ↓ ↘ →, três Socos
Golpe da jóia/pedra - Aperte ↓ ↙ ←, 3 Socos

Black Heart

Dark Thunder - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco
Inferno - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco ou SM duas vezes (lança fogo) ou SF duas vezes (lança gelo)
Pedra (Reality) - Dá invisibilidade
Air Combo - SM
Especial - ← ↙ ↓ ↘ →, três Chutes

Hulk

Força bruta, solta porradas "brabas".
Gamma Charge - ← 2s. →, Chute
Gamma Tornado - Perto do inimigo, → ↘ ↓ ↙ ←, Soco
Gamma Slam - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco
Rip up the Earth - ↓ ↓ + três Socos
Pedra (Time) - Acerta duas vezes e faz seqüência de combo com qualquer botão
Air Combo - Abaixado, SF

Homem-de-Ferro

A superarmadura de Tony Stark garante boa defesa e ataques ferozes.
Uni-Beam - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco
Repulsor Blast - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco
Smart Bomb - Sfr + Cfr ou SM + CM ou SF + CF
Fly - ↓ ↙ ← + três Chutes
Pedra (Soul) - Descarrega eletricidade no rival
Air Combo - CF ou SM abaixado

Juggernnaut usa seu golpe especial de pegar as coisas no chão e lançar sobre seus oponentes

Homem-de-Ferro fulmina seu oponente com um poderoso Uni- Bean, raio lançado de seu peito

Shuma-Gorath

Mystic Stare - ← 2s. →, Soco
Mystic Smash - ← 2s. →, Chute
Devitalization - Perto, → ↘ ↓ ↙ ←, Chute
Absorb Vitality - Perto, → + Soco (médio ou forte)
Pedra (Time) - Petrifica o inimigo a cada golpe
Air Combo - CM

Juggernnaut

Earthquake Punch - → ↘ ↓, Soco
Juggernaut Punch - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco
Cyttorak Power-Up - → ↓ ↘, três Socos
Air Combo - Abaixado, SF
Barrigada - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute
Pegar coisas no chão - ↓ ↓ + três Socos
Pedra (Space) - Nenhuma magia paralisa seu golpe, você perde pouca energia quando defende e fica imune aos golpes especiais do rival

Magneto

E-M Disruptor - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco
Hyper Gravitation - → ↘ ↓ ↙ ←, Chute
Magnetic Blast - No ar, ↑ ↗ →, Soco
Fly - ↓ ↙ ←, três Chutes
Pedra (Space) - Você fica invulnerável por algum tempo
Air Combo - Abaixado, CF ou SM
Especial - ← ↙ ↓ ↘ →, três Chutes

Homem-Aranha

O mais rápido do jogo. Como é pequeno, consegue evitar alguns combos.

Web Ball - ↓ ↘ →, Soco
Web Swing - ↓ ↙ ←, Chute
Web Throw - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco
Spider Sting - → ↓ ↘, Soco
Pedra (Power) - Duplica o personagem e cerca o inimigo
Air Combo - SM

Wolverine

Não deixe esse briguento de fora. Ele é o mais agressivo do jogo e todos os seus golpes são combos.

Drill Claw - Direcional + Soco + Chute (ambos da mesma potência)
Tornado Claw - → ↓ ↘, Soco
Berseker Barrage - ↓ ↘ →, Soco
Pedra (Power) - Cria uma sombra e cada golpe acerta duas vezes
Air Combo - CF
Especial - → ↓ ↘, três Socos

Capitão América

Não possui habilidades extra-humanas, mas tem ótima jogabilidade e usa bem o escudo.

Shield Slash - ↓ ↘ →, Soco
Stars & Stripes - → ↓ ↘, Soco
Charging Star - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute
Cartwhell - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco
Pedra (Power) - Aumenta o poder do golpe especial
Air Combo - Abaixado, SM ou SF

Psylocke

A gata do game. Suas adagas psíquicas são um perigo.

Psy-Blast - ↓ ↘ →, Soco
Psy-Blade Spin - ↓ ↘ →, Chute
Ninjitsu - ↓ ↙ ←, qualquer botão
Pedra (Power) - Cria três Psylocke
Air Combo - Abaixada, SF
Especial - ← ↙ ↓ ↘ →, três Chutes + Chute para continuar batendo
Especial - → ↘ ↓ ↙ ←, três Chutes

Confira truques exclusivos para o jogo na seção Dicas desta edição

Black Heart destrói seus inimigos com seu Heart of Darkness

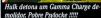
Wolverine arrebenta um Berseker Barrage e "fatia" o Capitão América

Homem-Aranha não vacila e arrebenta com um Web Swing

Shuma-Gorath "debulha" um Mystic Smach em Juggernnaut

Capitão América usa seu escudo e detona um Shield Slash

Magneto usa o Hyper Gravitation para aproximar o oponente de seu golpe

Hulk detona um Gamma Charge demolidor. Pobre Psylocke !!!!!

A gatíssima Psylocke destrói o vilão Magneto com um Psy Blade Spin

JURASSIC

Uma fórmula mortal: um game com visual animalíssimo, mas com desafio quase impossível. A DreamWorks exagerou na dose de novo, fazendo um jogo difícil demais. Como estamos dando aqui um lote de passwords, você até poderá se salvar. Mas nós aqui na redação ficamos descabelados: êta game arretado! Para piorar, no modo Easy você tem doze vidas, mas quando usa as passwords só fica com sete. Dureza!

Em compensação, além do desafio não se pode reclamar de nada: o game é tão radical como a versão beta exibida durante a E3 de Atlanta, em junho. O visual é de arrebentar, a movimentação dos personagens é boa e a jogabilidade também está OK. Bastará ter cuidado, pois dar um pulo errado em alguns lugares pode acabar com tudo.

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK
Playstation, Ação, da Dream Works/ Electronic Arts, 1 jogador. Game de Passwords. Já nas prateleiras.

8,5 Gráficos, jogabilidade e sons excelentes. Mas o desafio elevadíssimo compromete a diversão.

O paraíso dos predadores

Milhões de anos após sua extinção, os dinossauros sobrevivem e se reproduzem na ilha na qual foram recriados. O lugar virou um território hostil, onde tudo pode acontecer.

No game você controla três tipos de dinossauros e dois humanos, todos eles separados em telas e situações distintas. Você encontra vários itens para fortalecer seu personagem, recuperar energia e recarregar armas (no caso dos humanos). Quando jogar como dinossauro, coma suas vítmas para recuperar energia.

Compsognathus (Compy)

Você começa o game controlando este dino pequeno e ágil. O Compy não é forte, mas isso é compensado pela sua grande velocidade. A maior dificuldade deste pequenino é seu controle: em vários momentos você vai ter de dar saltos precisos, o que não é nada fácil.

Nas plataformas pule com muito cuidado, qualquer vacilo é fatal. Os saltos são o maior inimigo da primeira fase

Não vacile! Quando você estiver na fase dos Braquiossauros, desvie de suas pisadas agachando-se nos buracos

Encontre e pegue estas cadeias de DNA pelas fases. Sem elas, você não ganha as Passwords

Velociraptor (Raptor)

Agressivo e veloz, é o mais inteligente do jogo. Usando estas características você enfrenta caçadores humanos armados até os dentes.

Destrua os caixotes para ganhar itens e use as bombas para detonar os caçadores

Tome muito cuidado com este gás verde. Ele paralisa e destrói seu dinossauro em segundos

As feras estão à solta, num game muito difícil

Por Ivan Cordon
e Ronny Marinoto

Humano (Caçador)

Com o humano a coisa muda. Aqui você vai controlá-lo em cavernas e tem de fuzilar todos os dinos para salvar sua pele. Você precisa ser ágil: atirar, desviar, dependurar-se e outras coisas.

Utilize o gancho para pegar itens em locais altos e evitar as estalagmites

Use o botão ▲ para rolar e pegar itens em lugares estreitos como este

Use o botão R1 para mudar sua direção em alguns trechos. Aqui, o caminho normal é pela direita

Tyranossaurus Rex (T-Rex)

A coisa não está fácil nem para o rei dos dinossauros. Apesar de ser imenso e muito forte, vira jantar de Raptor na maior moleza.

Não fique comendo os Raptores porque vem outro por detrás e tchau!

Nesta fase você vai usar muito o botão R1 para descobrir caminhos. Fique ligado para fazer a trilha certa

Não marque bobeira. Ao cruzar com um Estegossauro, dê várias mordidas e tome cuidado com sua cauda

Passwords

Raptor - ●, ●, x, x, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ■, x

Humano - ●, ●, x, x, ▲, ■ (3 vezes), ●, ●, ■, ▲

T-Rex - ■, ■, ▲, ▲, x, ▲, ▲, ●, ●, ■, x, ■

Comandos

Compy/Raptor

L2 - Grito do Raptor
R2 - Comer para recuperar energia
■ - Ataque fraco
● - Ataque forte (quando estiver controlando o Raptor, pressione ● e X para fazer um ataque mais feroz. Quando estiver na água, aperte este botão para nadar rápido)
▲ - Esquivar-se
X - Pular

Tyranossaurus

R2/L2 - Para rugir
■ - Ataque feroz (Tritura a vítima)
▲ - Destrói obstáculos com a cabeça e joga a vítima no chão após mordê-la
● - Morde e joga a vítima no chão após mordê-la
X - Pula/Engole a vítima

Humano

R2/L2 - Seleciona armas
■ - Atirar
▲ - Esquivar-se
▲ + ← ou → - Cambalhota
● - Pular e lançar um gancho. Aperte ↓ ou ↑ para subir e descer cordas ou ← e → para balançar nelas.

Salamander

A Konami lança um pacote com todas as versões do jogo

Por Tadeu C.Pereira

A saga Nemesis parece não ter fim. Quando a gente menos espera, aparece uma nova versão. Neste pacotaço da Konami você encontra o primeiro Salamander (de 1986); LifeForce, a segunda versão (de 1987) e finalmente o novíssimo Salamander 2 (de 1996).

Comparando

O primeiro Salamander é, sem dúvida, o destaque do pacote. O game pirou os jogadores mais hábeis da época, com uma jogabilidade caprichada, inimigos cabeludos, fases repletas de aliens e um monte de cenários belíssimos.

Já LifeForce não tem nada de novo, mas nada mesmo! A Konami teve a manha de apenas alterar detalhes dos cenários, trocando cores, por exemplo. Um fiasco completo!

Em Salamander 2 os gráficos estão chocantes, mas nada de cair o queixo. A Konami bem que poderia ter caprichado mais e colocado efeitos 3D. O desafio é fraco, mas você tem opções para deixá-lo mais hard.

Pack Plus

Playstation, Espacial, da Konami, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Já nas prateleiras.

7,5 Jogabilidade muito boa e gráficos alucinantes. Um bom jogo para ter na sua coleção.

O primeiro Arcade

Este é o seu primeiro inimigo. Lembra? É só acertar alguns tiros no olho

O jogo tem dois ângulos de visão para você escolher: este é o vertical

LifeForce

Você conhece este chefe? É o mesmo do primeiro Salamander. Nada mudou mesmo

A Konami só mudou as cores dos cenários. Agora o sol ficou azul. Uma vergonha!

Salamander 2

Belíssimos gráficos logo na primeira fase. Confira a serpente monstruosa

Nesta fase a gente tem a impressão de estar jogando o velho e bom R-Type

Este é o chefe final. Acerte nas cabeças. Quando ficar sem bombas, destrua os vermes

Ghost in the Shell

O desenho japonês aparece num ótimo game

Se você já assistiu ao desenho, sabe que é animalesco: animação perfeita, trilha sonora impecável, ação e suspense de primeira. O jogo segue na mesma direção. É totalmente em 3D e traz para o game os personagens do longa.

Aqui você controla um tanque que se assemelha a uma aranha que pode escalar edifícios e rastejar em qualquer tipo de superfície. Há diferentes armas para você usar contra os inimigos: mísseis, metralhadoras e bombas. Os inimigos são tanques, soldados e chefes de fases. As batalhas podem rolar em duas visões distintas de jogo: de dentro ou de fora do seu veículo de ataque. Ghost in the Shell vai agradar em cheio também os fãs de games de tiro.

GHOST IN THE SHELL

Playstation, da Sony, 1 jogador, CD Japonês. Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

8,0 Game de ação inovador no qual você comanda um robô-aranha. O desafio é punk e vai exigir muito dos debulhadores de plantão. Merece ser comprado.

Animações animais como esta rolam entre todas as fases e dão um toque especial ao jogo

Antes de encarar as missões, você pode malhar sua mirra e movimentos de esquiva no Training

Na segunda fase, antes de descer o túnel, siga em frente e pegue uma granada e um item de energia

Na terceira parte da Fase 3, suba nesta plataforma e destrua dois barris e um tanque

Chefe da Fase 3: destrua-o com granadas e tiros enquanto ele estiver em pé

Comandos

Quadrado - Tiro
Círculo - Granada
X - Pular
SELECT - Muda visão de jogo

SAMURAIS, NINJAS E CAVALEIROS SE UNEM PARA DETER O DEUS DO MAL.

SAMURAI SHODOWN

CARTOON HOME VIDEO

FLASHSTAR

Reserve já o seu exemplar com o seu jornaleiro.

Dia 27/10/97
Nas bancas

REVISTA AÇÃO GAMES

LILÁS

EDITORA AZUL

Jogo Rápido
Especial de Outubro

PLAYSTATION
Gritz

Estratégia, da Sanyo, 1 a 4 jogadores simultâneos com o acessório, Save no Memory Card. CD Japonês. Já nas prateleiras.

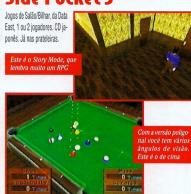
Depois de puxar a alavanca, corra para não ser levado pela água

7,0 Um jogo quase igual ao clássico Bomberman, só que com toda a ação se passando na água. No início você escolhe entre oito personagens, cada um com uma habilidade própria. A diversão é bem maior quando se joga em duas pessoas ou mais, para isso é só usar o adaptador.

SATURNO
Side Pocket 3

Jogos de Salão/Bilhar, da Data East, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras.

Este é o Story Mode, que lembra muito um RPG

Com a versão poligonal você tem vários ângulos de visão. Este é o de cima

8,0 Quem detonava o game no Mega Drive vai curtir muito este CD: está de arrepiar! O jogo é todo em 3D, inclusive nas visões, rotações e zoons. Entre os modos de jogo destacam-se o Versus (com onze opções de jogos) e o Trick (você tem de "matar" todas as bolas com uma única tacada). O Story Mode é um caso à parte: você interage com pessoas em uma mansão, num estilo que lembra RPGs e Adventures em 3D.

PLAYSTATION
Gunbullet

Tiro, da Namco, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card. CD Japonês. Já nas prateleiras.

7,5 Um jogo legal para os fissurados em tiro. O joystick do console dá conta do recado, mas se você possui a pistola do console fica muito melhor.

O CD é muito interessante porque traz níveis crescentes de desafio, em vários modos de jogo. No Arcade, você encara 4 jogos no Modo Fácil, 16 no Regular e 16 no Expert. Há ainda o Tournament (campeonato com chaves), Especial (para feras), Partyplay (disputa a quatro), Team Battle (disputa em equipes) e o Guest (um modo RPG com tiro). Este último é pra você quer quer pensar um pouco mais ao invés de ficar atirando em tudo.

No Training Mode você escolhe vários desafios. Aqui, detone o carro inteiro

Aqui você deve eliminar somente os bandidos sem acertar os reféns

Alguns desafios são ridículos. Aqui você precisa acertar esta folha com um único tiro

Modo RPG, para quem está a fim de curtir o jogo numa boa, sem pressa

SATURNO

Last Bronx

Luta, da Sega, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras.

9,0 A Sega está caprichando. Além da excelente versão de Marvel Super Heroes, lança esta ótima adaptação do seu próprio Arcade. Last Bronx é um game de luta diferente, com várias armas e cenários urbanos. O CD traz um monte de novidades em relação ao Arcade: muitos modos de jogo e um CD extra que ensina você a dar combos, aperfeiçoar a defesa e sistema de esquiva. Tudo isso num esquema interativo, no qual um clone do seu personagem vai ensinando tudo a você. No Saturn Mode, você ganha uma seqüência de desenho animado quando termina o game. Ótima pedida!

Kurosawa leva uma surra e é obrigado a se dobrar por causa do bastão de Tomiie

No CD extra seu personagem ensina várias mutretas para detonar seus inimigos

Uma das seqüências de desenho animado que você pode ver no final do Saturno Mode

Zaimoku empunha seu martelo contra o nunchaku ligeiro de Joe

SATURNO

Resident Evil

Adventure, da Capcom, 1 jogador, CD japonês. Já nas prateleiras.

9,0 Resident Evil para o Saturno demorou, mas veio um arregaço. A versão japonesa saiu em setembro, com o nome de Bio Hazard, e vem com muitas inovações. O game segue o mesmo esquema da versão japonesa do Playstation. Só a apresentação já detona completamente a americana. Logo de cara aparecem mãos decepadas, cachorro devorando pessoas, canibalismo de zumbis e mais toda a nojeira que você puder imaginar.

O enredo é o mesmo: tentar resgatar seus amigos desaparecidos e descobrir o segredo da mansão. O diferencial é que quando você terminar o game, vai aparecer um novo modo. Neste modo você entra nas salas apenas para detonar os zumbis.

Comparando com a versão do PST o game está um pouco mais lento e os gráficos estão inferiores, mas a jogabilidade é muito boa. Se você ainda não jogou este game, páre e dê uma olhada porque vale a pena. O problema é que os textos estão em japonês e os diálogos em inglês, o que pode complicar muito sua vida. A versão integral em inglês ainda não tem data de lançamento.

Para debulhar os zumbis use tudo o que estiver ao alcance das mãos. Para acionar a arma use o comando R + A

Na apresentação aparecem cenas muito fortes de violência. Este aqui foi devorado pelo cachorro. Urgh!

Jogo Rápido
Especial de Outubro

SATURNO

Gotha 2

Estratégia/Espacial, da Koei, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras.

7,0 Gotha 2 não é bem um game clássico de nave. Nele você tem de montar uma armada espacial para encarar batalhas. O jogo não tem nada de especial e sequer rolam animações das batalhas. Mas para quem gosta do gênero vale a pena dar uma jogadinha. Detalhe: os textos em japonês dificultam muito a sua vida!

Depois de montar sua esquadrilha, arme uma boa estratégia e detone tudo

PLAYSTATION

Cheesy

Aventura, da Jaleco, 1 jogador. Save no Memory Card. CD Japonês. Já nas prateleiras.

Nesta mina abandonada você tem de desviar dos obstáculos do meio do caminho

O ratão é radical até de bungee jump, dando pulos animais para eliminar este chefe

7,0 Um game muito divertido, mas fácil de terminar. Nosso personagem é um rato muito louco, que passa por um monte de situações complicadas como saltar de bungee jump, por exemplo.

Cheesy vale mesmo pelo visual, cheio de efeitos 3D, com qualidade quase comparável aos jogos de 64 Bits.

PLAYSTATION

Virtual Hiryuno-Ken

Luta, da Sony, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Save no Memory Card. Já nas prateleiras

8,0 Ótimo jogo para quem gosta de sofrer muito na frente da máquina, já que é difícil de terminar até no Very Easy. Os gráficos poligonais lembram um pouco os de Tekken, mas com definição pior. A jogabilidade é boa para dar combos e golpes, mas é falha quando você precisa carregar a Barra de Especiais e soltar o Super Defense (um Counter Attack que você revida com vários agarrões). Virtual Hiryuno-Ken ainda vem com uma inovação bacana: quando você ataca, uma bolinha vermelha se acende no inimigo, indicando o local em que você vai acertá-lo. O mesmo vale nos golpes contra você, mas a bolinha é azul.

Em alguns momentos do jogo você tem cenas de replay que mostram todos os detalhes da pancadaria

Os efeitos visuais do jogo dão às batalhas um toque todo especial. Repare nas chamas atrás dos lutadores. São bem legais

MÊS DA CRIANÇA NINTENDO.

VOCÊ NEM PRECISA SAIR DE CASA PARA COMPRAR.

SUPER NINTENDO

Entertainment System

NBA Hang Time R$ 39,00

Zelda R$ 49,00

Sim City R$ 29,90

BEST SELLERS

F-ZERO .... R$ 39,00
PILOT WINGS .... R$ 29,90
SUPER MARIO ALL-STARS R$ 49,00
SUPER MARIO KART ... R$ 49,00
SUPER METROID .... R$ 49,00
TETRIS & DR. MARIO .. R$ 29,90
KIRBY SUPER STAR ... R$ 49,00
BOOGERMAN .... R$ 49,00

AVENTURA

DOOM .... R$ 49,00
INCANTATION ...... R$ 39,00
SUPER STAR WARS ... R$ 49,00

ESPORTE

NHL STANLEY CUP .... R$ 29,90
SUPER SOCCER ...... R$ 29,90

SIMULAÇÃO

KYLE PETTY RACING .. R$ 49,00

AÇÃO

SPAWN .... R$ 39,00
REVOLUTION X ...... R$ 39,00

LUTA

ULT. MORTAL KOMBAT 3 . R$ 49,00
CLAY FIGHTERS 2 ..... R$ 49,00
SPAWN .... R$ 39,00

PUZZLE

TETRIS ATTACK ...... R$ 39,00

SNES
R$ 269,00
ou 1+9 de R$ 33,00
(Frete já incluso para o Est. S. Paulo)
ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

GAME BOY

AVENTURA

DONKEY KONG ...... R$ 19,90
DONKEY KONG LAND 1 . R$ 29,00
DONKEY KONG LAND 2 R$ 39,00
KILLER INSTINCT .... R$ 39,00
KIRBY'S DREAM LAND . R$ 19,90
STREET FIGHTER 2 .... R$ 39,00
SUPER MARIO LAND 1 . R$ 19,90
SUPER MARIO LAND 2 . R$ 29,00
SUPER RC PRO AM ... R$ 19,90
WARIO LAND ...... R$ 39,00

ESPORTE

BART VS. JUGGERNAUTS . R$ 19,90
TOP RANK TENNIS .... R$ 19,90

Super Mario Land 2 R$ 29,00

GAME BOY CLASSIC apenas R$ 99,00
GAME BOY POCKET apenas R$ 129,00
GAME BOY TRANSPARENTE (sem Tetris) apenas R$ 79,00
ACOMPANHA TETRIS

NINTENDO 64

EM OUTUBRO VOCÊ FAZ O SEU PEDIDO E AINDA GANHA ESTE BRINDE ESPECIAL.*

LANÇAMENTO — 007 R$ 129,00
LANÇAMENTO — War Gods R$ 129,00
LANÇAMENTO — International Superstar Soccer 64 R$ 129,00
LANÇAMENTO — Hexen R$ 129,00
Starfox 64 R$ 129,00
LANÇAMENTO — Dark Rift R$ 129,00
Super Mario 64 R$ 99,00

RUMBLE PACK R$ 35,00

CONTROLLER AVULSO
CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA
R$ 59,00 (cada)

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$ 35,00

SIMULAÇÃO

PILOTWINGS .... R$ 129,00

AÇÃO

STAR WARS .... R$ 129,00

ESPORTE

FIFA SOCCER 64 .... R$ 99,00
MARIO KART 64 .... R$ 129,00

NINTENDO 64
PAL-M, BIVOLT, MANUAL EM PORTUGUÊS, GARANTIA DE 1 ANO, ACOMPANHA 1 CONTROLLER
R$ 429,00
ou 1+9 de R$ 52,90
(Frete já incluso para o Est. S. Paulo)

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA **LIGUE JÁ: (011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

by gradiente

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

AGÊNCIA DE IDEIAS

Jogo Rápido
Especial de Outubro

SATURNO
Greatest Nine

Esporte/Beisebol, da Sega, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Já nas prateleiras.

8,0 Este é especial para a galera ligada em beisebol. Greatest Nine tem uma proposta de jogo mais realista que os games anteriores da modalidade para o console. Para começar, seus personagens não são pequenos e cabeçudos. O jogo é um ótimo simulador, com gráficos digitalizados e boa diversão.

Os gráficos são detalhistas. Neste ângulo você vê a torcida nas arquibancadas

Os jogadores agora são digitalizados, o que dá maior realismo às partidas

PLAYSTATION
Armored Core

Ação/Simulador, da From Software, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

Apesar do visual legal, é meio difícil de jogar

Uma das sacadas legais do CD é poder jogar no modo Versus

8,5 Jogaço de robô! Gráficos muito bons, ótima resolução e cenários muito bem feitos. Você deve cumprir uma enormidade de missões e detonar um monte de inimigos. Isso torna o desafio muito longo e faz sua vida ficar um pouco difícil em certos momentos. Para se dar bem equipe seu robô de acordo com a missão. O ponto forte de Armored Core é sua jogabilidade: é tudo muito rápido e os comandos respondem bem. A resposta só é ruim na hora de controlar o robô no ar, mas é só usar uns foguetes bons e tudo melhora. No modo Versus a tela se divide em dois e dá pra escolher os cenários.

PLAYSTATION
Swagman

Adventure, da Eidos, 1 jogador, Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

7,5 O seu objetivo é salvar uma garota das garras do terrível Swagman, o malvado mestre dos pesadelos. Para isso você tem de atravessar inúmeras passagens secretas, labirintos muito grandes e encontrar várias chaves ao longo de todo o caminho. O som e os gráficos de Swagman são regulares, com visão do alto tipo RPG, e desafio muito bom. No começo parece meio fácil de jogar, mas conforme as fases vão passando você percebe que o jogo é legal. E fique esperto: você pode subir nas partes mais altas dos cenários. Para isso basta empurrar os caixotes que aparecem. Desse jeito você pode alcançar lugares mais elevados.

Para avançar no jogo mande esta cama pelos ares. Depois destrua a parede

Aproveite o sono pesado do seu pai e pegue energia

As manchas claras são aranhas. Pegue-as e solte-as para que façam caminhos

O chefe abóbora é pentelhinho, desça lanternada nele!

SATURNO

Shining the Holy Ark

RPG, da Sega, 1 jogador. Já nas prateleiras.

7,5 Um RPG tradicional e dos bons, já disponível na versão em inglês. Você começa com três personagens e entra num enorme labirinto para salvar um amigo. Neste "dungeon" pintam fantasmas, zumbis e bichos para destruir no corpo-a-corpo, com mágicas de agressão, de cura, ervas e armas que podem ser trocadas. A visão é em primeira pessoa, mas a jogabilidade decepciona e seu personagem anda aos trancos. O desafio é eficiente, mas pouco inovador: você só fica parando a todo momento para detonar criaturas repetidas.

Criaturas como esta aparecerão às pencas em todo o jogo. Até você enjoar

Antes de Rodi acompanhar você vai "rolar" uma luta contra ele

Saiba usar bem os diálogos para acumular itens e armas

PLAYSTATION

Slam Dragon

Luta, da Jaleco, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

Apesar do tamanho dos personagens, não se iluda: o jogo é um vexame

Os golpes especiais têm os comandos parecidos com os do Street Fighter

5,0 Pisada na bola feia da Jaleco, que produziu um fiasco em vez de um game de luta. Slam Dragon tem gráficos 2D muito malfeitos, personagens hediondos, péssima movimentação e cenários pobres. Os golpes "especiais" são totalmente sem graça mas, se você ainda quer encarar o jogo, saiba que são oito lutadores acessíveis e mais um secreto, chamado X. Você pode jogar em um dos cinco níveis de dificuldade. Mas dificuldade mesmo é encontrar jogabilidade neste game.

SATURNO

Winning Post EX

Esporte/Turfe, da Koei, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras.

O game vem com muitos vídeos sobre cavalos. Coisa de fissurados

Na hora da corrida você não joga. Apenas assiste a tudo

6,0 Galera, os games de corrida de cavalo são o maior sucesso no Japão. Mas se você não gosta de Turfe, caia fora. O CD vem repleto de animações mas você não corre: contacta agentes para as corridas, treina seu cavalo e seu jóquei, enfim, administra o processo. Depois, assiste à corrida e vê se acertou ou errou. É só isso.

PC

Diablo com Super Sena

Duplique dinheiro e o que quiser - Enquanto não descobrimos um código secreto para este jogo, fique com esta manha espertíssima. Com ela você pode duplicar qualquer coisa de que precise (arma, escudo, dinheiro etc) usando um livro de "Town Portal" ou um scroll de "Town Portal". O melhor item que você pode duplicar é dinheiro.
Esta magia permite que você abra um portal (foto) que o transporta para a cidade. Você a encontra nos labirintos da igreja ou pode comprar uma com a bruxa. Depois que conseguir a magia, desça para o labirinto e "limpe" a área matando os monstros que estiverem por perto. Agora jogue no chão o item que você quer duplicar. Use a magia de Town Portal abaixo (à frente) desse item, escolhendo com cuidado o local onde colocará o Portal: você deverá ver na tela o portal e atrás dele o item. Agora clique com o mouse para apanhar o item. Ao fazer isto você será também transportado para a cidade. Quando voltar ao labirinto, o item que você usou ainda estará caído no chão. Agora é repetir quantas vezes quiser.
Vai ser preciso um pouco de prática, mas depois valerá a pena...

PC

Shadow Warrior

QUENTE!

Supercheats - Para usá-los, aperte a tecla "T" para entrar no modo TALK. Depois basta digitar o cheat que preferir.

SWGREED - Habilita todos os cheats
SWCHAN - Invencibilidade
SWGIMME - Dá todos os itens
SWGHOST - Modo fantasma
SWTREK XY - Pula de fase. Substitua X pelo número do episódio e Y pelo da fase que quiser.
SWLOC - Mostra suas coordenadas na tela
SWM - Liga/Desliga o automapa
SWRES - Muda a resolução da tela
SWSTART - Volta para o início do jogo
WINPACHINKO - Vitória garantida nas máquinas de Pac (caça-níqueis).

PC

Perfect Weapon

Passwords espertas - Empacou geral? Então escolha a password que quiser para ir para fases mais avançadas do game.

Fase Ice - DBDBBABA
Fase Garden - ADDCAADC
Fase Forest - ACBABBCC
Fase Desert - ADDDCACC
Fase Proteus - DDBDBBCA

PC

G-Nome

Invencibilidade e outras mumunhas - Truques bons e fáceis de executar. Use os comandos a qualquer momento do jogo.

Invencibilidade - Aperte CTRL + I
Munição completa - Aperte CTRL + Z
Destrua o alvo - Aperte CTRL + F

NEO GEO CD: NUNCA FOI TÃO BARATO TRAZER O ARCADE PARA CASA.

NEO GEO CD

NOVO PREÇO

1+9x R$ 48,91
ou 3x R$ 129,00

JÁ VEM COM 2 CONTROLES E 6 JOGOS GRÁTIS.*

PARA COMPRAS ACIMA DE R$ 450,00 VOCÊ GANHA UMA EXCLUSIVA CAMISETA NEO GEO.

TOP 10

R$ 84,90 CADA

NOVO PREÇO 79,90

1. KING OF FIGHTERS '96

2. METAL SLUG

3. REAL BOUT FATAL FURY

4. AERO FIGHTERS 2
5. KING OF FIGHTERS '95 [R$: 59,90]
6. SUPER SIDE KICK 3
7. ART OF FIGHTING 3
8. PLEASURE GOAL
9. WORLD HEROES PERFECT
10. SAMURAI SHODOWN 3 [R$: 59,90]

CLÁSSICOS - R$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 1
ART OF FIGHTING 2
BASEBALL STARS 2
BLUE'S JOURNEY
CROSSED SWORDS
FATAL FURY 1
FATAL FURY 2
FATAL FURY 3
FATAL FURY SPECIAL
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOTO
KARNOV'S REVENGE
KING OF FIGHTERS '94
KING OF MONSTERS 2
MUTATION NATION
NAM 1975
NINJA COMBAT
SAMURAI SHODOWN 1
SAMURAI SHODOWN 2
SENGOKU 1
SUPER SIDEKICKS 1
SUPER SIDEKICKS 2
THE SUPER SPY
TOP HUNTER
WORLD HEROES 1

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE SÃO PAULO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x sujeito à aprovação de crédito. *Os 6 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.

PC
Blood

Supercheats - A primeira lista funciona na versão shareware do game. Mas damos também códigos para a versão completa. Digite-os a qualquer momento e boa curtição!

GTIDAHO - Todas as armas e munição
GTMONTANA - Todas as armas, munição e itens
GTGRISWOLD - Completa seu armor (proteção)
GTSATCHEL - Todos os itens
GTONERING - Invisibilidade
GTMARIO - Muda de nível
GTKRUEGER - Dá resistência ao fogo
GTCOUSTEAU - Dá 200% de Health
GTVOORHEES - Invencibilidade
GTLARA CROFT - Munição completa para as armas
GTRATE - Mostra quantos frames por segundo seu micro está exibindo
GTGOONIES - Mapa completo do game

Cheats para a versão completa:
TMAP - Mapa completo
TAMMO - Munição completa
TGOD - Invencibilidade
TGUNS - Dá todas as armas
TKEYS - Dá todas as chaves
TCLIP - Modo fantasma (você atravessa as paredes)

PC
Time Comando

Supercheats - Digite o código que quiser, a qualquer momento do jogo.
HUIBON - Dá todas as armas
VONLUX - Recupera toda a energia
TIXOBO - Pula de nível
Todas as passwords - Jogue na fase que quiser. Escolha a senha e coloque-a na tela Start Code.

NÍVEL EASY
Level 2 - DMAKDJMF
Level 3 - HMPSTWIF
Level 4 - JQMSZZHV
Level 5 - LPUJJMLW
Level 6 - FGAZTPKP
Level 7 - JGPHKDNS
Level 8 - RIWUSFNM

NÍVEL REGULAR
Level 1 - MLDLZGGE
Level 2 - BCJAKKFY
Level 3 - FCYIAYBZ
Level 4 - HLVIGBBQ
Level 5 - JKDAQNEQ
Level 6 - DBJPARDJ
Level 7 - HBYXQUEAK
Level 8 - PDFLZGGG

NÍVEL HARD
Level 1 - SODOLGNK
Level 2 - TFJSVJMC
Level 3 - XFYAMXIE
Level 4 - ZOVASAIV
Level 5 - BODSGWLW
Level 6 - VEJHMQKO
Level 7 - ZEYPCEHQ
Level 8 - HMFDLGNN

PC
Duke Nukem 3D & Plutonium Pack

Supercheats - Funcionam na versão original do jogo e também na complementar, Duke Nukem 3D Plutonium Pack. Para usá-los, aperte a tecla "D", depois a tecla "N" e só então digite o código que preferir.
CORNHOLIO - Invencibilidade mais vôo infinito (Jetpack)
KROZ - Invencibilidade mais vôo infinito (Jetpack)
COSMO - Vôo infinito (Jetpack)
STUFF - Todas as armas, chaves e munição completa
ITEMS - Todos os itens e chaves
SCOTTY XY - Pula de fase. Troque X pelo número do episódio e Y pelo número da fase que quiser.

NINTENDO 64

Debug total em Hexen

Debug geral - Dica animalíssima para barbarizar. Detalhe: não funciona no nível Difícil de jogo. Comece um novo game e aperte Start para pausá-lo. Na tela da pausa, faça a seqüência ↑C, ↓C, ←C, →C. Se o truque funcionar, aparecerá a opção Cheat. Entre nessa opção e faça a seqüência que quiser da lista.

Invencibilidade - ←C, →C, ↓C.

Clipping (Para atravessar paredes) - Aperte 20 vezes ↑C e depois ↓C.

Seleção de fases - ←C, ←C, →C, →C, ↓C, ↑C.

Butcher (Destrói os monstros) - ↓C, ↑C, ←C, ←C.

Recuperar a energia - ←C, ↑C, ↓C, ↓C.

Pegar todas as chaves - ↓C, ↑C, ←C, →C.

Pegar todos os artefatos - ↑C, →C, ↓C, ↑C.

Todas as armas - →C, ↑C, ↓C, ↓C.

Todos os itens do Puzzle - ↑C, 3X ←C, →C, ↓C, ↓C.

PLAYSTATION

Rush Hour

Supertruques - Carros animais, pista secreta e outras mumunhas. Todas as dicas devem ser executadas na tela do título.

Pista secreta - X, ↑, ▲, ↓, R1, L1.

Supercarros - ↑, ←, →, X, ●, ■.

Pistas invertidas - ←, ▲, R1, ●, L1, ↓.

Super Championship - →, ■, ←, ●, ↑, X.

PLAYSTATION

King of Fighters '96

Personagens secretos - Dica esperta enviada para jogar com os mestres Goenite e Chizuru. Colaboração do leitor Luiz Roberto da Silva, de Iacri (SP). Em qualquer modo de jogo, na tela de seleção de personagens faça a seqüência ↑ ●, → ■, ← X, ↓ ▲.

PLAYSTATION

War Gods

QUENTE!

Debug com fase secreta - Agora você faz o que quiser no game dos deuses da guerra, inclusive jogar no Secret Level dos Chefes, a Fase 7. Para isso, vá para o Options e modifique os quatro números da opção Cheat Code, conforme a lista que damos. Use os botões ■, X, ● e ▲. Se a dica funcionar a tela piscará uma vez. O primeiro número serve para acionar a dica e o segundo para desativá-la. Confira as possibilidades:

0705 - 5070 - Continues infinitos.
2358 - 8532 - Primeiro jogador invencível.
1224 - 4221 - Segundo jogador invencível.
7879 - 9787 - Primeiro jogador causa mais danos.
3961 - 1693 - Segundo jogador causa mais danos.
4258 - 8524 - Acaba o game depois de derrotar um lutador controlado pelo computador.
0322 - 2230 - Apertando HP + LK você executa um Fatality. Mas os Fatalities devem estar acionados em Options.
6969 - 9696 - Primeiro jogador controla Grox.
2791 - 1972 - Primeiro jogador controla Exor.
5550 - 5556 - Jogue sempre na Fase 1.
5551 - 5556 - Jogue sempre na Fase 2.
5552 - 5556 - Jogue sempre na Fase 3.
5553 - 5556 - Jogue sempre na Fase 4.
5554 - 5556 - Jogue sempre na Fase 5.
5555 - 5556 - Jogue sempre na Fase 6.
5557 - 5556 (Fase Secreta) - Você joga sempre na fase secreta, a Fase 7.

PLAYSTATION
Codename: Tenka

Armas e fases - Imperdível! Detone qualquer fase com todas as armas, fique de olho nesta dica.

Todas as armas - Pause o jogo e faça a seqüência: segure L1 e aperte ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, ■, solte L1.

Seleção de fases - Pause o jogo e faça a seqüência: segure L2 e aperte ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ● e solte L2.

PLAYSTATION
TigerShark

Inimigos sem balas - Acabe com a munição do adversário e seja dono da situação. Com esta dica só você vai soltar o dedo nos caras.Entre na tela de Resume Mission e digite o seguinte Password: "LENIN". Aperte Start e inicie o jogo sem levar um mísero tiro dos inimigos.

SATURNO
Marvel Super Heroes

QUENTE!

Jogar sem jóias - Funciona apenas no modo Versus. Na apresentação dos personagens aperte 3 Socos + 3 Chutes.

Segunda cor do uniforme - Se o personagem estiver na barra de seleção superior, segure ↑ por dois segundos e aperte qualquer botão. Se estiver na barra inferior, segure ↓ por dois segundos e aperte qualquer botão.

Provocação - Para tirar um sarro do rival aperte ↓ ↓ + 3 Socos + 3 Chutes.

PLAYSTATION
Wild Arms

QUENTE!

Muitos itens - Ganhe 255 itens de uma vez e barbarize! Só que essa dica é muito manhosa. Para você conseguir duplicar seus itens a primeira condição é que você deve estar com os três personagens. Em segundo lugar, você tem que estar com apenas um item daquele que quer duplicar.

Em uma cena de batalha escolha o ícone de itens e use nesta seqüência: com Rudy use um Heal Berry, com o Jack use outro Heal Berry e com a Cecilia ilumine o item que você quer duplicar e troque-o de lugar com o Heal Berry. Saia desta tela e coloque Cecilia no ícone de defesa. Pronto, o item está duplicado. Você pode fazer isso com todos os itens que quiser. Mas lembre-se: só dá pra conseguir quando estiver com apenas um ícone.

PLAYSTATION
Twisted Metal 2

Tiro especial - Diego R. M. Gautner, de Balneário Camboriú (SC), testou e mandou pra gente essa diquinha legal. Ela é muito boa para facilitar sua vida. Digite a senha abaixo para ganhar um disparo especial com três mísseis ao mesmo tempo:

Tiro especial - ↑, ↓, ↑, ↑, R2

Recuperar a vida - ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓.

PLAYSTATION
TNN Hardcore 4X4

Cabeças voadoras - Velharia bacana! Quem não se lembra do bom e velho asteróides, aquele jogo de Atari que fez muito sucesso tempos atrás? Com esta dica você pode entrar no jogo secreto no qual, ao invés de asteróides, você tem que destruir as cabeças dos criadores do game.

Túnel do tempo - Entre no modo Time Trial, selecione Edit Name e entre com o nome DUTCHMAN. Vá para a tela de Options, entre e selecione Credits. Você vai ver o nome ROIDS, entre e detone as cabeças voadoras.

SATURNO

UMK3

65.535 créditos - O leitor esperto Pedro Marques Pellicano, de São Paulo (SP), mandou pra gente essa moleza. Comece o jogo no modo Mortal Kombat e deixe o computador acabar com os 5 créditos que você tem. No último crédito do segundo Round (o primeiro você deve perder) aperte Start no segundo controle, assim você vai para a tela de Select Mode of Play. Deixe Shao Khan rir três vezes e Mortal Kombat será selecionado automaticamente. Agora quando perder a luta será avisado na tela de Select Mode of Play que você tem 65.535 créditos.

PLAYSTATION

Iron & Blood

Jogue com os mestres - Na tela de seleção de personagens faça a seqüência:

Lord of chaos - ↑, ↑, ←, ←, ↓, ←, ↓, ▲ + X.

Minion of Order - ← + ■, → + ●.

Strahd - ↑, →, ↓, ←, R1, R2, L2, L1.

PLAYSTATION/SATURNO

NBA JAM Extreme

Turbilhão de dicas - Batelada pra você arrasar e se tornar o maior craque do basquete.

Pé grande - Quando estiver saindo da tela de seleção do Cabeçudo, pressione e segure o botão L ou R.

Selecione equipe aleatória - Na tela de escolha de time, aperte simultaneamente ↑ e Turbo.

Seleção aleatória de jogador - Depois de fazer a dica da seleção aleatória, aperte simultaneamente ↑ e Turbo.

Para sumir com as estatísticas - Na tela de seleção de equipe, aperte simultaneamente ← e Extreme para ligar ou desligar as estatísticas.

Jogadores médios com cabeção - Na tela de seleção dos Cabeçudos aperte ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, e selecione "Yes".

Turbo permanente - Aperte e segure o Turbo. Na tela de VS, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, então solte o Turbo.

Medidor de turbo invisível - Aperte simultaneamente e segure Turbo e Extreme. Aperte ↑, ↓, ↑, ↓ e então solte os botões.

Desligar platéia - Aperte simultaneamente e segure Extreme, Passe e ↑. Solte todos os botões na tela VS.

Para jogar sem ajuda do computador - Aperte Extreme, Turbo e passe duas vezes.

Para jogar com bola de praia - Aperte Passe duas vezes, Turbo, Extreme, Turbo e Passe duas vezes.

Para jogar com bola de futebol - Aperte Passe duas vezes, Turbo duas vezes e Extreme três vezes.

Mãos rápidas - Aperte Passe três vezes, Turbo três vezes, Extreme três vezes e Passe três vezes.

Para melhorar arremesso de três pontos - Aperte Passe oito vezes, Extreme e Passe sete vezes.

Para interceptar arremesso - Aperte Extreme oito vezes, Passe e Extreme nove vezes.

Dead-eye Dick (melhora arremesso e enterrada) - Aperte Turbo cinco vezes, Passe, Extreme e Turbo seis vezes.

Arremesso super rainbow - Aperte Turbo cinco vezes, Passe duas vezes e Turbo seis vezes.

Estatísticas em velocidade máxima (para todos os jogadores) - Aperte Extreme dez vezes e Passe três vezes.

Para escolher jogadores secretos, coloque as seguintes iniciais e datas:

Sculptured Team 1

Daren Smith - DRS APR 10

Sculptured Team 2

Dean Morrell - DSM MAY 9

Squid Team

Chris Hawkes - CDH FEB 21

Acclaim Team 1

Air Nick - ARN MAY 18

Acclaim Team 2

Air Dog - SAM JAN 21

Celebrity Team

Frank Thomas - BIG DEC 6

Special Sports Team

Air Nick - ARN MAY 18

Misfit

Chris Slate - JCS DEC 8

Rookie Team 1 - SCT NOV 14

Rookie Team 2 - REG JAN 17

Happy Team - MJT MAR 22

All Star East Team 1 - LMH JUN 28

All Star East Team 2 - EST MAR 14

All Star West Team 1 - WST JUL 12

All Star West Team 2 - RMC APR 21

SATURNO

Impact Racing

Boiada geral - Passwords espertas para barbarizar no jogo.
Invencibilidade - I.AM.IMORTAL
Munição infinita - LOADS OFSTUFF
Todas as armas - ALL.TOOLEDUP
Jogar na última pista - ENDGAMELEVEL
Pista de Bônus - BONUS.LEVELS
Pular fases - RABBITBADGER
Animação final do jogo - JOURNEYS.END

PLAYSTATION

SimCity 2000

Tudo por dinheiro - Dica da hora para você conseguir $1 milhão em créditos. Esta dica pode ser executada em uma cidade pronta ou ao começar uma nova cidade. Quando você estiver jogando, vá à tela de Budget (orçamento) e faça a seguinte seqüência: Segure R1 e aperte X, ●, ▲, ■, solte R1, segure L1 e aperte X, ●, ▲, ■ e solte L1, segure R2 e aperte X, ●, ▲, ■, solte R2, segure L2 e aperte X, ■, ▲, ●, solte L2.

NINTENDO 64

Star Wars Shadows of the Empire

Jogue com os inimigos - Dica complicada para jogar com a galera do mal. Comece um novo jogo em um Slot vazio e coloque o nome **.Wampa..Stompa.** Observe que o W e o S são maiúsculas e que os pontos significam espaços. Feito isso coloque a dificuldade em Medium. Quando você começar a jogar a fase "Battle of Hoth", pause o game, vá para a tela de opções, mude o controle para Traditional e volte para o jogo. Destrua todos os "Droids" desta fase. Quando começar a segunda fase, na tela onde o AT-ST aparece, faça a seqüência ←, no direcional Pad + →C. Então coloque ↑ no Stick 3D e você vai estar no comando da máquina. Use → C para mudar a visão e escolha o ângulo de controle do AT-ST. Use a mesma seqüência na fase "Escape from Echo Base" e jogue com o Wampa. Nesta mesma fase, use a seqüência → + →C, ↑ e controle um Snowtrooper.
Super Weapons - Esta dica só funciona no modo de dificuldade Jedi. Comece um novo jogo e entre com o nome .Jabba, (o ponto significa um espaço). Assim sua arma fica um pouco mais forte. Mas a mudança é praticamente imperceptível.
Urros do Wampa - Quando começar um novo jogo entre com o nome R.Testers.ROCK (repare que existem letras maiúsculas e minúsculas). Fazendo isso você vai ouvir em alguns lugares os urros do Wampa.

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

EDITORA AZUL

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor: Odair Braz Junior
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Analista de jogos: Ivan Cordon, Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Consultores - Hugo Santos, Ivan David e Toni Cavalheiro. Ilustração de capa - Sérgio Carreras. Fotografia - João Raposo. Tradução - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Correspondente - Ângelo Ishi (Japão).
Colaboraram no Suplemento: Suzette Stimpel (coordenação), Mozart Latorre (edição de arte)

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Assistente de Produto: Wagner Pinheiro

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

PUBLICIDADE

Diretor: Ênio Vergeiro
Gerente: Ana Lúcia Serra
Contatos Comerciais: Miriam Horta, Andréa Madrid, Marília Guiti Hindi
Coordenação/Supervisão: José Soares
Coordenação: Rafael Militello
Gerente de MKT Publicitário: Cintia Mourão

Ação Games edição 120, Outubro de 1997, é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630. **Números atrasados:** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque). Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap de sua cidade ou pela Caixa Postal 2505, Osasco - SP; fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800, das 8 às 19 horas. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.
dinap.na @email.com.br

ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A
IVC

EDITORA AZUL / ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, Tel.: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, Fax: (011) 867-3300.
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, Tel.: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, Fax: (021) 532-1486 / 532-1583.

PLAYSTATION

Detone um Bônus Game secreto em Street Fighter Ex Plus Alpha

Truque da hora - A gente se descabelou para conseguir dar este toque para você. Agora é só alegria! Na tela de Seleção de Modos (veja a foto) coloque o cursor sobre o Practice, aperte Start ↑ ↑ → ↑ → ↑ e aperte Start novamente. Se a dica funcionou, aparecerá na tela a frase "Here comes a new game mode". Aí, basta entrar no Practice, escolher o Bônus Game e matar a saudade dos bônus do barril de Street Fighter 2.

NOSSOS REPRESENTANTES

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - Rio de Janeiro, RJ, CEP 20020-080 - Tel.: (021) 220-3762
Bahia: AGMN Consultoria de Publicidade e Representações Ltda. - Av. Tancredo Neves, 805 - Ed. Espaço Empresarial, s/401 - Pituba , Salvador - BA - CEP 41820-021 - Tel/fax.: (071) 341-4996/4992/1765
Brasília: Espaço Com. Int. e Repres. Ltda. - SCS Ed. Bacarat - conj. 1701/6 - Brasília - DF - CEP 70309-900 - Tel.: (061) 223-21347/321 - 0305 - Fax: (061) 323-5395
Campinas: Lumina Comunicação Ltda. - Rua Conceição, 233 - 26º andar - Sala 2604 - Campinas - SP - CEP 13010-050 Te.: (019) 233-7175 - Fax: (019) 232-7975
Ceará: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - Sala 103 - Fortaleza - CE - CEP 60050-000 - Tel.: (085) 254-1666/6045 - Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M Publicidade e Repres. Comerciais - Av. Contorno, 8000 - Ed. Wall Street - sala 1101 - Belo Horizonte - MG - CEP 30110-907 - Tel.: (o31) 335-8789 / 292-5657
Paraná: M.L.C Repres. Comerciais - Av. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - Curitiba - PR - CEP 80530-905 - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Recife: MultiRevistas Publicidade - Av. Dantas Barreto, 1186 - 15º andar - sala 1501 - Ed. San Rafael - Bairro São José - Recife - PE - CEP 50020-000 - Tel: (081) 424-3210
Ribeirão Preto: Intermídia Repres. de Publicidade S/C Ltda. - Rua João Penteado, 164 - Ribeirão Preto - SP - CEP 14025-010 - Tel.: (016) 635-9630 - Fax: (016) 635-9233
Rio Grande do Sul: Print Sul - Al. Coelho Neto, 40 - 3º andar - Bairro Boa Vista - Porto Alegre - RS - CEP 91340-340 - Tel./Fax: (051) 328-1344
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 131 - Cond. Village II - Bairro Lagoa da Conceição - Florianópolis - SC - CEP 88062-210 - Tel./Fax (048) 232-0519

STANDARD OGILVY

Panasonic
NV-HD625
SUPER DRIVE
MULTI-INTELLIGENT CONTROL

NV-HD625

A operação mais complicada do novo Vídeo Hi-Fi Panasonic: ligar.

Super Drive:

Facilidade
4 Key Program: muito fácil programar a gravação.

Praticidade
Intro Jet Scan: localiza rapidamente trechos gravados.

Rapidez
82 segundos: a mais rápida rebobinagem.

E mais itens inteligentes e descomplicados:

- Som Hi-Fi estéreo/SAP.
- Controle remoto multimarca.
- Limpador automático das cabeças do vídeo.
- Cabeças de vídeo de longa vida.
- Sintonia automática imediata.

Panasonic
MARCA MUNDIAL DE CONFIANÇA.